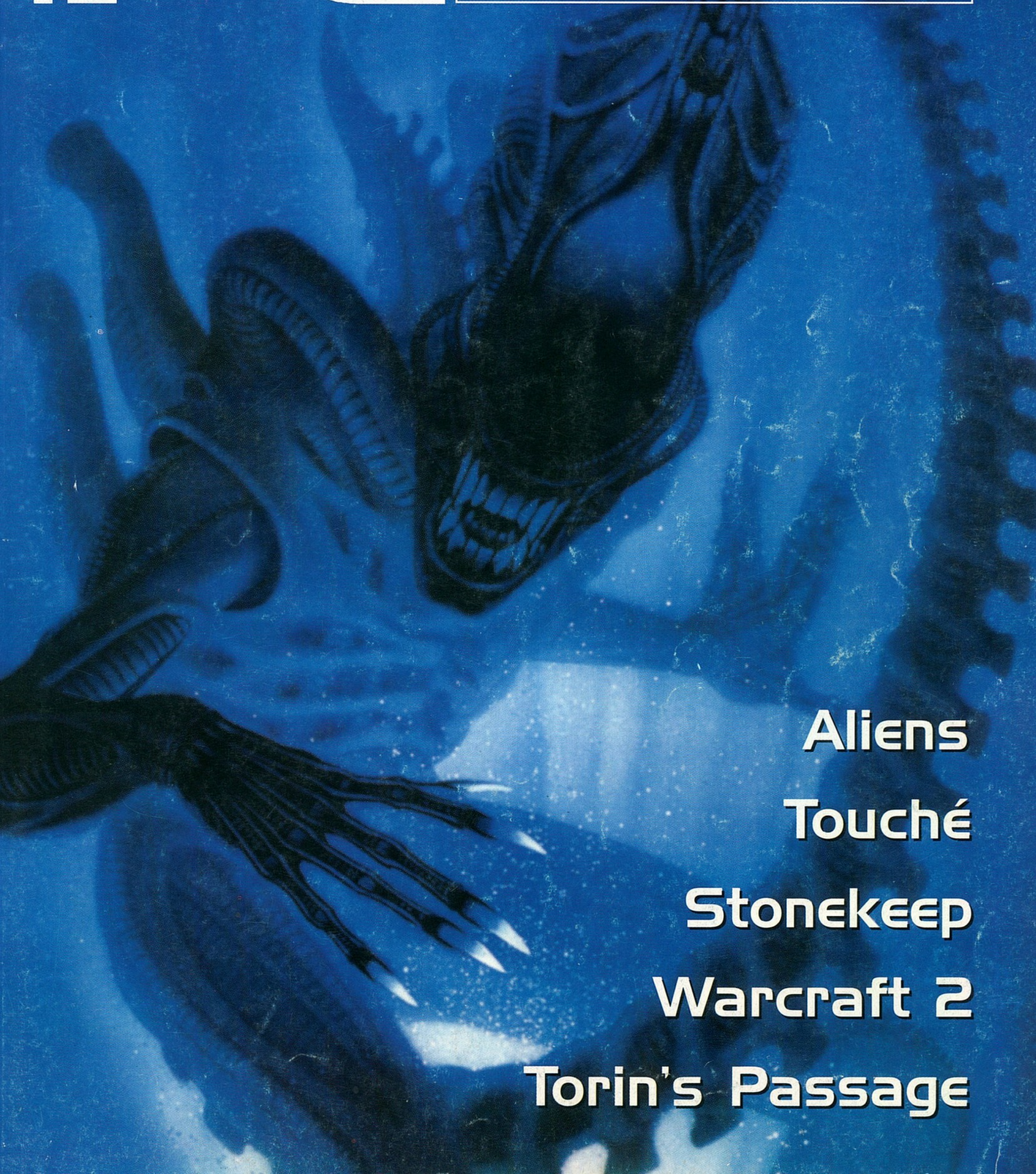
ÁRA: 298 FT

1996/3

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN



Aliens
Touché
Stonekeep
Warcraft 2
Torin's Passage

PC GURU

A GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 298 Ft.

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1500 Ft, 1 évre 3000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 113-0114

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató
Tel.: 250-0679, Fax: 250-0814

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Sziasztok!

Itt a farsang és a báli szezon, de persze ennél sokkal érdekesebb dolog, hogy ismét itt a PC GURU.

A szerkesztőségbe folyamatosan érkező pozitív visszajelzések azt sejtetik, hogy eléggé rátapintottunk az ízlésetekre, amikor kitaláltuk az új PC GURU design-t. Persze ez lehet véletlen is.

Mostani számunk rendhagyóan rengeteg újdonságot és persze elemző leírást tartalmaz. Sok kalandjáték akadt a horogra ebben a hónapban, főleg ezek teszik ki a PC GURU cikkeinek nagy részét. Hiába, a szerencse a kalandjátékosoknak kedvez. Egyébiránt utolsó részéhez érkezett a joy teszt, Csongor érdeklődését a hangfalak irányába tereltük, így valószínűleg ezek lesznek az új sorozat alanyai.

A hónap persze nem csak a PC GURU miatt érdemel említést, hanem a CD GURU miatt is. A februári szám (mely jelen sorok olvasásakor már kapható) rengeteg újdonságot és csodát tartalmaz. Újításokkal leptük meg a nagyérdeműt, valószínűsítjük, hogy tetszeni fog az idei első szám. Szót érdemel még a játék demo dömping, hiszen majdnem 50 demo kapott helyet a CD-n így nem lehet okotok a panaszra.

Nos, következzen a PC GURU à la február.

GURU Team

GURU HÍREK

E havi hírek rovatunk szorosan kapcsolódik az informatika és a távközlés fejlődéséhez. Sokan kérték tőlünk és igazából már nagy szükségünk volt rá, hogy mi is belépjünk az Internet használok egyre népesebb táborába. Nos, most már a GURU-t is elérhetik a kiválasztottak E-mail címünk segítségével, mely így hangzik: **guru@mail.datanet.hu**

Persze ez csak az első lépés, hiszen ez, még csak egy elektronikus postaláda, ide csak leveleket lehet küldeni. Továbblépésként nemsokára találkozhattok a Web oldalainkkal a DataNet WWW szervergépén. Azt a rengeteg információt, amit az Internet jelent, meg szeretnénk osztani veletek.

A WWW oldalainkon természetesen olvashattok majd friss információkat az éppen készülő félben lévő lapjainkról is, a megjelenés előtt áttekintést kaphattok a tartalomról. Szóval nyomulunk már az Interneten is.

Másik témánk is hasonló témájú. Február 1-től kezdve a TOP TV teletextjén találhattok egy GURU rovatot. A rovatban újdonságokat, érdekességeket és persze egy kis lapszemlét olvashattok a megjelent újságokból. Játékosabb kedvű olvasóink eredeti játékokat, és egyéb ajándékokat nyerhetnek. Nos, nézzétek meg, érdemes!

GURU Team

HÍREK

4 FAST ATTACK
4 SILENT THUNDER - A10 TANK KILLER 2
4 TRACK ATTACK
5 THE FIGHTING FALCON: BACK TO BAGHDAD
5 RED BARON 2
5 QUAKE, AMI NEM QUAKE

JÁTÉKLEÍRÁSOK

6 Stonekeep

10 PQ SWAT

12 Warcraft 2

16 Druid

18 Touché

23 Cybermage

24 11th Hour

26 IndyCar II

28 Aliens

34 GP Manager

36 Frankenstein

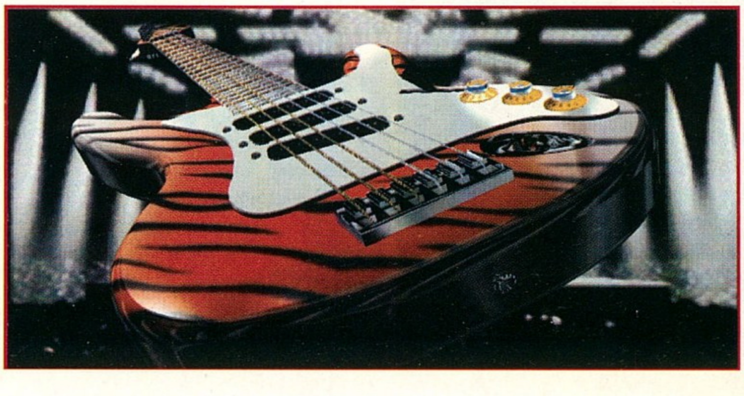
40 Torin's Passage

44 Flipperológia

54 Allied Genearal

APRÓSÁGOK

22 TIE CD
22 LION
33 MECHWARRIOR 2 DATA
33 TEKWAR
46 CIVNET
46 GREAT NAVAL BATTLE IV
47 DAWN PATROL
47 TRIAL BY MAGIC



TALLÓZÓ

60 Joystick-körkép

61 Perception

62 Computer Books

63 MorphoLogic

64 Multimédia CD-k

65 VR Stúdió

67 DiSQ

68 Assembly

69 Terítéken

70 Alaplapok

72 Joytes(z)t III.

74 MIDI sarok

76 LightWave

ÁLLANDÓ ROVATOK

SHAREWARE 50
CHEAT.......................................75
LEVROV 78
APRÓHIRDETÉS 82

A HÓNAP JÁTÉKA

A két éves fejlesztőmunka eredményeként megjelent Stonekeep maximálisan beváltotta a hozzá fűzött reményeket. Igaz, a mostani „RPG-szegény" időkben amúgy is szinte csak sikerre számíthatott volna a játék, de szerencsére ez a siker jelen esetben abszolút megérdemelt. A program minden tekintetben magasan átlagon felüli, bár azért ehhez azt is hozzá kell tenni, hogy még így sem ér el a „Wizardry 7" vagy a „Fate" által felállított magasságokba.

A történet kezdetén hősünk, Drake tizenévesen éli át szülőfaluja – Stonekeep – pusztulását. A gonosz Khul-Kum haragja elől neki is csak csodával határos módon, egy furcsa ismeretlen segítségével sikerül elmenekülnie, hogy aztán jó pár évvel később visszatérve igazságot szolgáltathasson. Az egykoron félelmetes vár helyén jelenleg csak egy hatalmas lyuk tátong, és bizony az alsóbb világok lakói is igencsak megsínylették a történteket. Drake feladata, hogy húszegynéhány szinten keresztülvergődve bosszút álljon Khul-Kum-on az elszenvedett sérelmekért, valamint hogy kiszabadítsa börtönéből a gyönyörű Földanyát, Thera-t.

A program ugyan nem támogatja az SVGA üzemmódot, de a teljes képernyős 320x200-as felbontás így is maximálisan kielégít minden igényt. A digi effektek és a beszéd kristálytiszta, a zene pedig egyszerűen fenomenális (különösen Roland-on...). Helyenként a Conan „melódiáit" juttatta az eszembe, azoknál vérpezsdítőbbet pedig egy ilyen játékhoz el sem tudnék képzelni! Az NPC rendszer ugyancsak fantasztikus, külön öröm, hogy ezúttal nem kell mindenkit lemészárolni aki szembe jön (egy goblint például meg lehet félemlíteni...). A megoldásra váró rejtvények lényegesen bonyolultabbak kapcsolók nyomogatásánál, és ebben nagy szerepet játszanak a menet közben begyűjthető varázstárgyak is. Egy szó mint száz, ezt a programot egy vérbeli szerepjátékosnak sem szabad kihagynia!

Del

FAST ATTACK

Eddig a levegőben garázdálkodhattunk, a Fast Attack című program azonban a mai modern tengeralattjáró hadviselés rejtelmeibe fog beavatni. Egy 6881-es osztályú

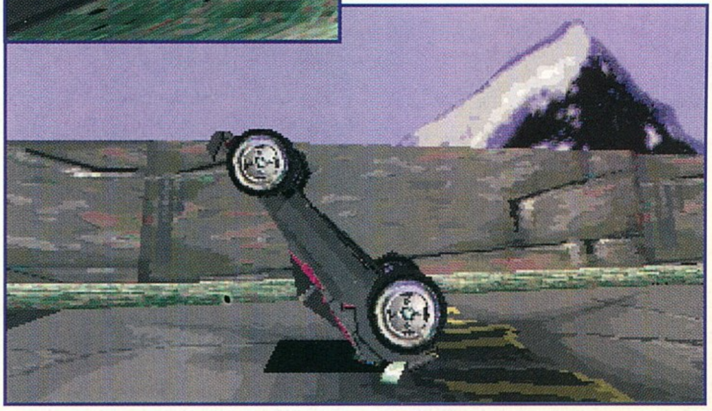
tengeralattjáró, a Los Angeles fedélzetén kell szolgálatot teljesítenünk, kezdetben mint másodtiszt. Megfelelő teljesítmény mellett akár admirális is lehet belőlünk, de persze ehhez igen sokat, és mindenek előtt jól kell teljesítenünk (az sem lesz két perc, mire kapunk egy saját hajót...). A fedélzeten mindent nekünk kell majd csinálni (beleértve a szonárok, az egyéb szenzorok, a periszkóp és a teljes fegyverrendszer kezelését), igaz a kezdetek kezdetén mindezt megfelelő irányítás alatt. Több

mint 60 küldetésen keresztül kell bizonyítanunk rátermettségünket olyan ellenfelekkel szemben, mint például az észak koreai haditengerészet, az oroszok, na és persze a közel keleti terroristák. Egyaránt kell majd víz alatti és víz feletti célpontokat támadnunk, azaz nem lesz hiány a Tomahawk rakéták és a Mark-48-as torpedók indításában. A hangsúlyt itt is a realisztikus körülményekre helyezték, így például az igazi akció előtt hosszú órákat kell majd a szonárszobában tölteni, hogy fel tudjuk ismerni az egyes ellenséges vagy baráti hajókat. A grafika SVGA (természetesen a végletekig aprólékosan kidolgozva), ráadásul külön pozitívum, hogy a program nem igényli egyetlen Microsoft termék jelenlétét sem! (Ja bocs, egér driver azért kell neki...)

• Várható megjelenés: '96 február.

TRACK ATTACK

A Track Attack is egyike lesz a tucatnyi közeljövőben megjelenő autóversenyzős programnak, különösebben fergeteges újítások



nélkül. A Forma 1 Grand Prix 2-vel ellentétben ennél a játéknál abszolút nem foglalkoztak a fizika törvényeivel,így aztán kedvünkre törhetjük autónkat a versenyből valókiesés veszélye nélkül. A lényeget tekintve a program alapötlete is valami

ilyesmi lehet, azaz gyors 3D grafika, látványos ütközések, izgalmas versenyek. A játék stílusa egyébként a Fatal Racing-et idézi, azaz az éppen aktuálisversenyben minden eszköz megengedett az áhított győzelemmegszerzéséhez. A 39 rendelkezésre álló pálya remélhetőleg hosszú ideig megfelelő terepet fog biztosítani a megszállott sofőröknek...

• Várható megjelenés: '96 tavasz.

SILENT THUNDER – A10 TANK KILLER 2

Ki gondolta volna, hogy az egykoron mérsékelt népszerűségnek örvendő „A10 Tank Killer"-ből mostanáig több mint 1 millió példányt adtak el szerte a világon. Figyelembevéve a Doom 2 másfél

millióját ez a szám több mint fantasztikus, így értelemszerűen következnie kellett a folytatásnak is. Az A10 Thunderbolt-ról alapvetően annyit érdemes tudni, hogy egyike a „legnehezebben sebezhető" gépeknek. Az amerikai hadseregben különleges, mítosznak is beillő történetek keringenek bizonyos egységekről, melyek égő motorral, sérült kormányművel, a szárny és a vezérsík tetemes darabjai nélkül is épségben szállították haza pilótáikat. A Thunderbolt-ok elsődleges feladatköre

a földi célpontok felkutatása és eliminálása. A Desert Storm hadművelet alatt igen tevékeny részt vállaltak az iraki harckocsik és egyéb mozgó objektumok felszámolásában, így például nekik köszönhető a mobil Scud egységek gyors kiiktatása is. A játékban nekünk is pontosan ezt kell majd tennünk 3 egymással szorosan összefüggő hadjáratban. Alapvetően három hatalomravágyó diktátort kell majd megfékeznünk, mielőtt még

negatív hatásukat ki tudnák terjeszteni a nyugati világ (remélem szép lassan a programozók minket is ide fognak sorolni...) békés polgáraira. A BMFE™ (bit-map frame editor) és a TED™ (terrain editor) rendszerek segítségével különösen élethű tájat sikerült kreálniuk a fejlesztőknek, így egyaránt elrepülhetünk majd dzsungelek, sivatagok, városok vagy akár vízesések felett is. A robbanások látványtechnikailag ugyancsak igen közel lesznek a valósághoz, az így elért hatást pedig még CD minőségű zenével és hangeffektekkel is alá fogják támasztani. A grafika – mi sem természetesebb – SVGA, a felmerülhető probléma pedig a Windows...

• Várható megjelenés: '96 május.

THE FIGHTING FALCON: BACK TO BAGHDAD

A EuroFighter 2000 igencsak feladta a leckét a világ nagy szimulátor-gyárosainak, a közeljövőben tehát aligha valószínű, hogy akár grafikailag, akár a repülési modell tekintetében bárkinek is sikerülne túlszárnyalnia ezt a remek alkotást. Ez a majdhogynem tényértékű kijelentés persze szerencsére egyetlen szoftverfejlesztőt sem gátolt meg abban, hogy saját üdvöskéjét a világra segítse, így hamarosan néhány igencsak szépreményű – természetesen „A Legjobb"-nak kikiáltott – vadászgép szimulátorra számíthatunk. Ezek egyike a Military Simulations Inc. által kibocsátásra kerülő Fighting Falcon: Back to Baghdad című program. A cím elég sokatmondó, így például egyből kiderül belőle, hogy ezúttal is a jó öreg F-16-os pilótafülkéjébe ülhetünk vissza, valamint hogy a hadszíntér nem más, mint Saddam Hussein felségterülete. Igaz, a feladatunk kérdésben egyelőre még meglehetősen hézagosak az információink, hiszen nem egészen egyértelmű, hogy a Desert Storm hadműveletben kell segédkeznünk, vagy esetleg utána kell helyretennünk a még mindig túlságosan virgonc iraki diktátort. A helyszín mindenesetre biztosan Irak, olyannyira, hogy a EF2000 példájából kiindulva a fejlesztők teljes egészében lemásolták a környező tájat. Ennek megfelelően kedvünkre repkedhetünk a Tigris és az Eufrátesz között, már amennyiben az iraki légvédelem is úgy akarja. A fontosabb – létező – épületek mind megtalálhatóak a programban, így akár elrepülhetünk a híres Rasid Hotel mellett is, mely alatt egyébként a mai napig is Saddam egyik kedvenc bunkere található...

A program készítői a legnagyobb hangsúlyt a grafika mellett a repülési modellre helyezték, valamint minden rendelkezésükre álló apró, eddig titkosnak számító információt megpróbáltak a legteljesebb mértékben a gép fegyverrendszerének működésébe beépíteni. Az eredmény igen meggyőzőnek tűnt, bár igazán véleményt csak a kipróbálás után lehet majd róla mondani. Addig is ízelítőnek azért annyit elárulhatunk, hogy az igazán megszállottaknak lehetőségük lesz az F-16-osokban rendszeresített APG-68-as radar képét egy különálló monochrome monitorra kivezetni...

• Várható megjelenés: '96 nyár.

QUAKE, AMI NEM QUAKE

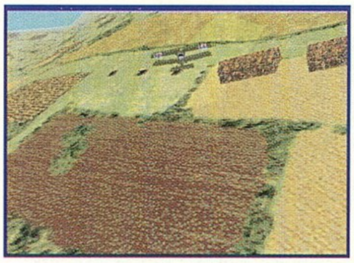
Utolsó információink szerint mégsem Quake-nek fogják hívni az ID Software soronkövetkező klasszikusát. A hirtelen névváltoztatás oka egy titokzatos német cég, mely „remek üzleti érzékkel" az egész világon levédette saját készülő programja számára a „Quake" elnevezést (a dolog morális részét most inkább ne firtassuk...). Az új címről egyenlőre még semmi hír, bár valószínűleg a program megjelenéséig úgyis mindenki mint „Quake" fog referálni a készülő játékra.

A program egyébként előzetes hírekkel ellentétben támogatni fogja a 640x480-as felbontást, sőt, megfelelő grafikus kártya esetén a True Color üzemmódot is (ez a válaszlépés az ID részéről az Into the Shadows-ra...). Lesz víz alatti pálya, hősünket saját elképzeléseink szerint öltöztethetjük fel, és persze egyszerre akár több tucatnyian is lehet majd játszani...

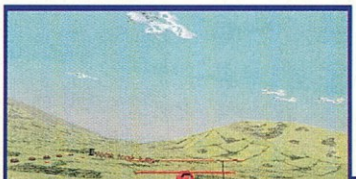
Del

RED BARON 2

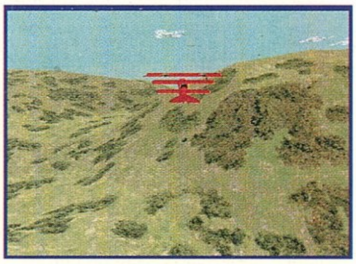
Biztosan sokan emlékeznek még az első valamirevaló PC-s repülőgép-szimulátorra, a néhai Red Baron-ra. Talán ez volt az első olyan játék, mely igazán kihasználta az akkori PC-kben rejlő lehetőségeket, hiszen a program



sebessége – túlzás nélkül állíthatom – mindenkit elképesztett. A szárnyaikat bontogató szimulátorőrültek először élhették át igazán az első világháborús légiharc szépségeit, először mérhették össze képességeiket olyan nagy ászokkal, mint mondjuk Oswald Boelcke, arról nem is beszélve, hogy az egészhez – 1992-es mércével nézve – félelmetes minőségű grafikai megvalósítás párosult. Mindenki csak ámult és bámult, és habár azóta rengeteg lényegesen színvonalasabb, látványosabb és élethűbb alkotás látott napvilágot a témában (Dawn Patrol, Wings of Glory), sokak szerint még mindig a Red Baron a műfaj koronázatlan királya. Mostani szemmel nézve persze meglehetősen egyszerűnek tűnhet a program, a nemsokára megjelenő második rész azonban már minden tekintetben meg fog felelni a kor elvárásainak. 4 hadsereg (angol, amerikai, francia és német) légierejének kötelékében kezdhetjük el pályafutásunkat, de ha jobban tetszik, előre legenerált csatákat is lejátszhatunk. 35, a legapróbb részletekig valósághű első világháborús vadászgépet próbálhatunk ki, és csak rajtunk múlik, hogy milyen magasságokba emelkedünk a ranglétrán.

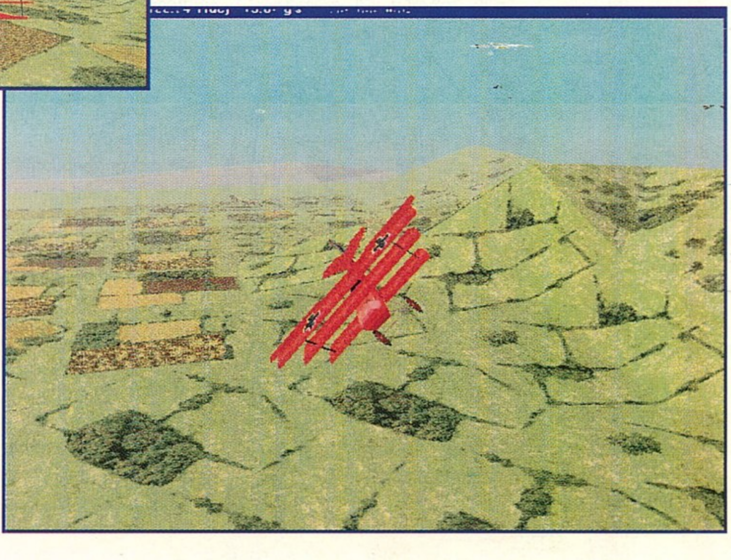


Akárcsak az első részben, itt is összeakadhatunk híres ászokkal, sőt, ha elég nagy hírnévre tettünk szert, az ellenséges hadseregek legjobb pilótái egyenest ránk fognak vadászni. A mesterséges intelligencia természetesen sokat fejlődött az elmúlt négy év alatt, és ez szerencsére most nem csak közvetlen ellenfeleink, valamint társpilótáink mozgásának intelligensebb koordinálásában fog kimerülni. Ha mi bevetésre indulunk, a bázisunktól számított 150 mérföld sugarú körön belül minden „életre kel". Lesznek egységek, melyek éppen őrjáratukat teljesítik, mások bázisokat bombáznak, megint mások szövetséges felderítőgépeket kísérnek. Ezúttal már elfelejthetjük azt az érzést, mintha csupán saját kötelékünk és a kijelölt célpont lenne a levegőben. Mindenkinek meg lesz a feladata, így egy egyszerű őrjárat során saját belátásunk szerint segíthetünk szövetségeseinknek. Természetesen hálózaton keresztül barátunkkal vállvetve is irthatjuk a németeket (vagy az angolokat – kinek hogy tetszik), de persze egy belevaló egymás elleni tűzpárbajra is lesz lehetőségünk. A grafika SVGA, így az egyetlen negatívum a Windows95



használata, bár a Sierra-t ismerve (kiindulva eddig megjelent Win95-ösnek kikiáltott alkotásaikból) az sem kizárt, hogy a Red Baron 2 DOS alól is hajlandó lesz elindulni. Úgy legyen!

• Várható megjelenés: '96 november.

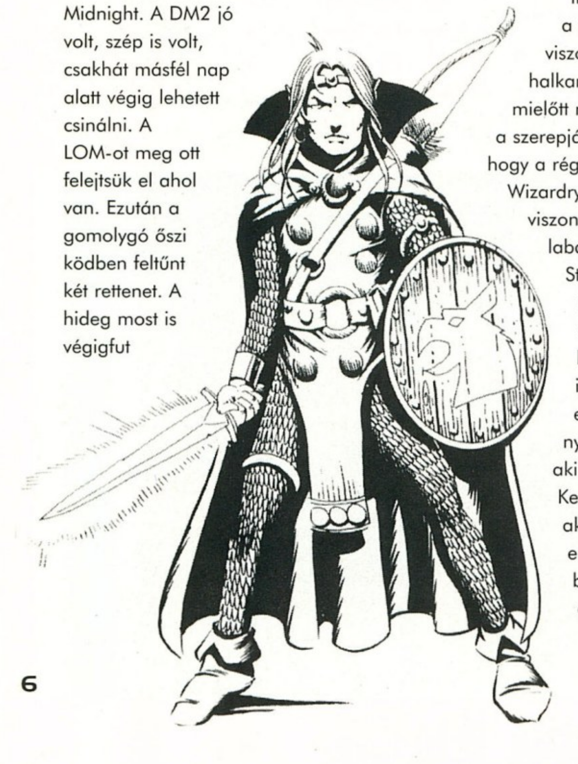


Stonekeep

'95 legjobb RPG-je!

INTERPLAY
CD, 486DX33, MS-DOS 5.0, 8MB RAM, 32MB HD, VGA, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Ahogy közeledett az év vége, egyre inkább az volt az érzésem, hogy az év szerepjátéka díjat egyetlen program sem érdemli meg. Ez az év sem indult valami nagyon jól. Hosszú hónapokig nem jött semmi, mindenki kénytelen volt az előző év üdvöskéjével, a Star Trail-lel nyomulni. Ez még nem is volt nagy baj, hiszen remek játék az, csakhogy egyszer ott is révbe értünk és nem igazán volt mit csinálni. Azután a vizsgaidőszak kellős közepén (mikor máskor) belibbent az SSI-tól a Stone Prophet. Az is elég kellemes csalódás volt, de azért messze állt az év játékától. Őszre kicsit beindultak a dolgok. Megjelent a régóta várt Dungeon Master 2 és mindenki nagy bánatára a Lords of Midnight. A DM2 jó volt, szép is volt, csakhát másfél nap alatt végig lehetett csinálni. A LOM-ot meg ott felejtsük el ahol van. Ezután a gomolygó őszi ködben feltűnt két rettenet. A hideg most is végigfut



rajtam, ha csak rájuk gondolok. Igen, az egyik a Thunderscape, a másik pedig az Entomorph. Remélem nem lesz több ilyen kiruccanás Aden világába. Már kezdtem feladni minden reményt, mikor karácsony előtt egy héttel megjött a Stonkeep.

A játék a legvadabb reményeket is felülszárnyalta. Valami iszonyú jó játékot adott ki az Interplay, persze csak a mai ínséges időkhöz viszonyítva. Azt azért halkan megjegyezném, mielőtt még valaki kikiáltaná a szerepjátékok királyává, hogy a régi nagyokhoz (Fate, Wizardry, Krondor) viszonyítva nem igazán tud labdába rúgni a Stonekeep. Ezzel a kis megjegyzéssel nem akartam ünneprontó lenni, a Stonekeep igazán remek elfoglaltságot fog nyújtani mindenkinek, aki szereti az RPG-ket. Kevés olyan program akad, amelyet ennyiszer beharangoztak volna előre. Visszamenőleg megnézve jó néhány ECTS cikkben említettük már a közeli megjelenését. A türelem azonban remek kalandjátékot terem.

A programmal kapcsolatos első élményeim elég vegyesek voltak. Egy kicsit zavart a real-time harc, de beletörődtem. Hiába, ez kell a tömegeknek, nem a stratégia. Ahogy belemelegedtem a játékba, sorra előjöttek azok a kis apróságok, amik naggyá tehetnek egy szerepjátékot. Süvített a szél a titkos ajtók közelében, utálja egymást az elf és a törp, a söröspincében egy részeg sharga-t találok...

Ezek annyira feldobták a játékmenetet, hogy észre sem vettem a kezelés néhány hibáját. Az egyik ilyen dolog a varázslás. Nagyon jó ötlet a különböző rúnák és rúnabotok használata, de elég nehézkes. Először ki kell nyitni a könyvet, odalapozni a kívánt rúnához, ráklikkelni a kívánt rúnára, behozni a megfelelő rúnabotot, beírni a kívánt varázslatot, átlapozni a meta rúnához, felülírni a kívánt erősségre...

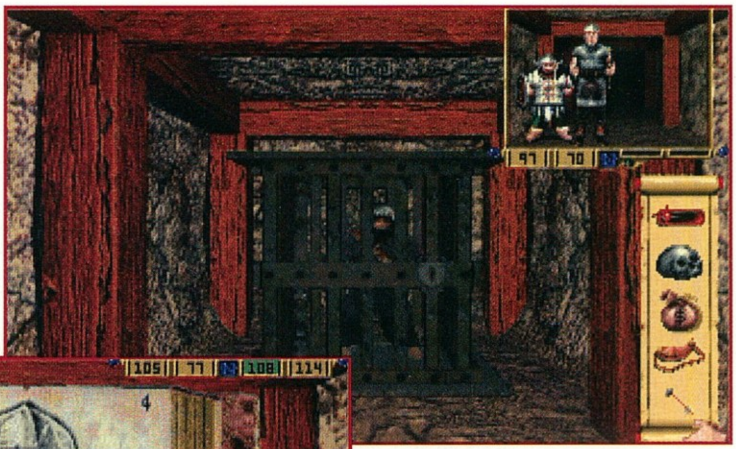
Hopp, csak most veszem észre, hogy le is írtam, hogy kell varázsolni. Nem baj, később úgyis sort kerítettem volna rá. Szóval egy kicsit el lett bonyolítva a dolog. Maga az ötlet viszont zseniális. Minden fajnak (persze csak a mágiahasználóknak) külön rúnái vannak, mi persze összegyűjtjük ezeket és előszeretettel használjuk. Sokszor különféle küldetéseket kell teljesítenünk egy jobb rúnáért. Rengeteg

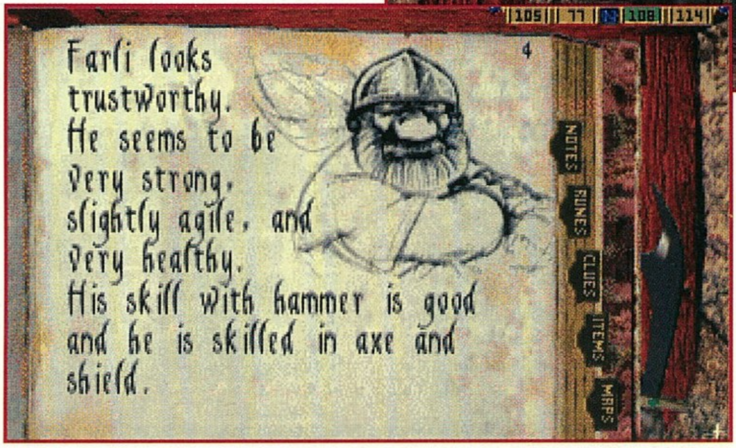
mellékküldetés található a programban, mindet nem is tudtam megcsinálni. Persze lehet próbálkozni, csak idő kérdése minden. Szenzációs volt viszont az NPC rendszer. Meg merem kockáztatni, hogy ebben a játékban oldották meg legjobban az NPC-k mozgását. Eleinte kicsit visszafogottan gondoltam a real-time csapatharcra, de egy rossz szavam sem lehet. Egy NPC csatlakozása és

távozása nem csupán abban áll, hogy kiír egy semmitmondó szöveget és eltűnik a képernyőről. Itt bizony megmagyarázzák, hogy miért is kell annak a karakternek elmennie, sőt ha mi csinálunk nagy hülyeséget, akkor ott is hagynak minket a kevésbé kitartó barátaink. Tetszett még az is, hogy nem standard emberek csatlakoztak hozzám a kaland során, hanem az e környéken élők. Három törp, egy faerie, egy elf, egy sharga és persze Wahooka. Ezek közül néhányan csak rövid időre tartottak velem, de volt olyan, aki szinte egész végig a csapattal volt. Bizony a harcokban sem volt mindegy, hogy egyedül én ütöm csak a szörnyet, vagy van mellettem még két társ, aki segít. A tündér, az elf és Wahooka aktívan támogatta a csapatot a varázslataival. Volt olyan, hogy ők gyógyítottak meg egy hevesebb harc után. A Stonekeep-ben nem kell azon filóznunk, hogy elküldjük-e a tapasztalt régi harcostársat egy újonnan jött kedvéért. Itt úgy építették fel a történetet, hogy belefér az összes NPC kipróbálása. Így kell ezt csinálni, remélem a jövendő RPG-kre ez lesz a jellemző.

A teljesség kedvéért mondanék néhány jellemző adatot a Stonekeep-ről. Természetesen CD-n jelent csak meg, de ez érthető. Minden karakter ékes angol nyelven társalog és nem is akárhogyan. Hihetetlenül beleélték magukat a hangszínészek a játékba, minden karakter hangja remekül el lett találva. A legjobb talán a tündér kislány hangja lett, azt érdemes meghallgatni mindenkinek. Bár azért a faerie kórus gúnydala sem volt piskóta a főgonoszról. A történet egy kisebb mozi résszel indul. Ne, ne lapozz át másik cikkhez kedves barátom, nem interaktív múvi a Stonekeep. Biztosíthatlak, hogy csak az elején van néhány perc. A szereplők grafikája nekem egy kicsit durvának tűnt és itt a felbontást értem. Sokkal szebb lett volna, ha a karakterek képeit is SVGA-ban nyomják le. Nem hiszem, hogy nagyon lelassította volna a játékmenetet. Egyébként egy 486DX2-66-on és 8MB RAM-mal minden gond nélkül elmegy. A szerepjátékokhoz azért még durva lenne erőművet vásárolni. (Pentium N+1) A winchester-t viszont nem árt lepucolni a játék előtt, mivel szereti a helyet foglalni. 65 MB-ról indultam az elején, s 90 MB-ig meg sem állt. Hiába, a mentések foglalják rendesen a helyet. Sajna néhány kisebb bug bennmaradt a játékban, úgylátszik a tesztelők nem álltak a helyzet magaslatán. Ezek azonban igazán apró dolgok, nem is érdemes miattuk bosszankodni.

Szokásomhoz híven most sem szeretnék szájbarágós leírást adni, nem is nagyon férne be 4 oldalba. Inkább következzenek a szokásos tippjeim, szintekre osztva.





1991: Fate Gates of Dawn (Amiga!!)
1992: Wizardry 7
1993: Betrayal at Krondor
1994: Realms of Arkania 2
1995: Stonekeep
1996: ?

RUINS OF STONKEEP

A bejáratnál szereljük fel magunkat gyorsan a ládában talált felszereléssel. A lefelé vezető lépcső melletti kapcsolót húzzuk meg háromszor, így megnyílik egy rejtett panel. Ez kinyit egy titkos folyosót, ahol a programozók elrejtettek egy kiváló fegyvert (very sharp dagger). A talált tárgyakat úgy tudjuk megnézni, hogy megnyomjuk az 5 billentyűt (ha már megtaláltuk a könyvet). Ennek segítségével tudjuk nyomon követni az események alakulását. Ide jegyzünk fel minden hasznos dolgot. Használjuk ki a távolsági fegyvereket, néhány jól irányzott olajbomba megtisztíthatja az utat.

Ezeken a szinteken még nincsenek kemény ellenfelek. A shargák és a hangyák ellen jól lehet használni a tőrt, de a kígyók és a slimok már hamar kicsinálhatnak. Remekül lehet ellenük használni a nyílvesszőket a távolból.

– Szabadítsuk ki Farlit, a törpöt a harmadik szinten. Szól az illúziófalaknál.

– A szörnyek nem jönnek át az ajtókon.

– Mage-Icarius biztosan nem bánná ha kölcsönvennénk a varázsbotját a laborjából.

– A kulcskarika nagyon megkönnyíti az életünket.

SEWERS

Ez már egy érdekesebb helyszín. A vízben él egy elég barátságtalan szörny, akit csak akkor lehet elpusztítani, ha már leeresztettük a vizet. Ezt a fenti szinten tudjuk megcsinálni, de ehhez kell két alkatrész, ami itt van valahol a vízben. Nem kell megijedni, mivel

szól a főhős ha rálép. A víz leeresztése után daraboljuk fel a szörnyet és szedjük el tőle a sárkányszobrot.

– Wahooka gyűjti a koponyákat.

– A tőle kapott háromszög nyitja az egyik ládát.

– A süvítő szél illúziófalat jelez a közelben.

SHARGA MINES

A szobor használatával eljuthatunk a shargák főhadiszállására. Rögtön a szint elején túrjuk fel az összes szalmát. Az egyikben megtaláljuk a Silence rúnát. Az alvó Ettin nyugalmát nem túl egészséges megzavarni, nem árt néhány csend varázslatot elmormolni mielőtt kifosztjuk a kincsesládikáját.

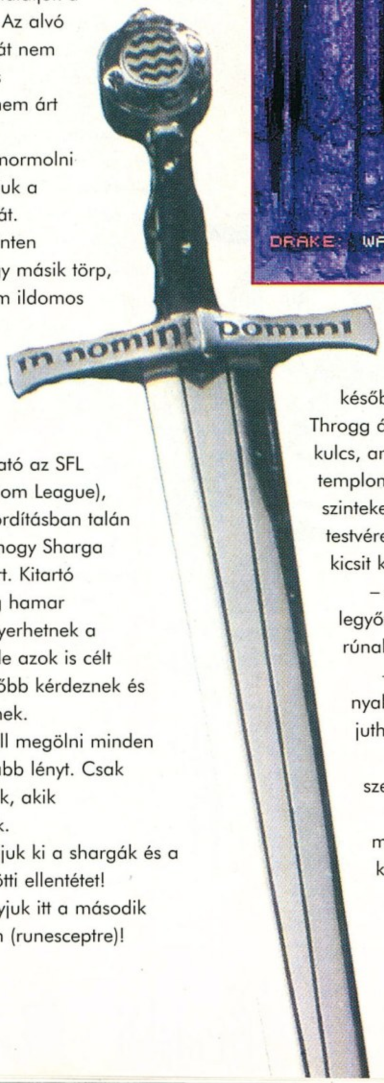
Ezen a szinten raboskodik egy másik törp, Karzak is. Nem ildomos itt hagyni a ketrecében.

A bánya második szintjén található az SFL (Sharga Freedom League), ami szabad fordításban talán annyit jelent, hogy Sharga Szabadságpárt. Kitartó játékosok elég hamar bebocsátást nyerhetnek a főbejáraton, de azok is célt érnek, akik előbb kérdeznek és csak aztán lőnek.

– Nem kell megölni minden nálunk csúnyább lényt. Csak azokat bántsuk, akik megtámadnak.

– Használjuk ki a shargák és a throggok közötti ellentétet!

– Ne hagyjuk itt a második rúnabotot sem (runesceptre)!



THROGG TEMPLE

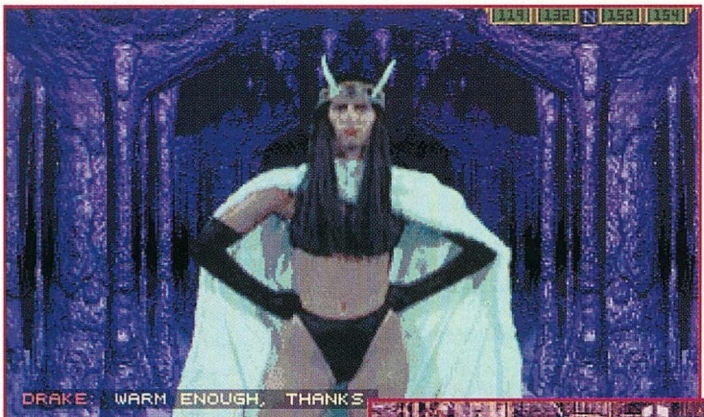
A templom bejáratánál található egy gusztustalan labirintus, melyben elég egy rossz lépés és máris egy halom nyílvessző hullik a nyakunkba. Sietek megnyugtatni mindenkit, hogy van átvezető út. A lejárat előtt egy titkos kapcsoló kinyit egy falat, mely mögött található egy manakör. Ide gyakran látogassunk vissza a későbbi pályákról. A Throgg álarc valójában egy kulcs, amivel bejuthatunk a templomba. Ezeken a szinteken raboskodik Farli testvére, Dombur is. Ő egy kicsit kelekótya feltaláló.

– A throgg fősámánt legyőzve megtarthatjuk a rúnabotját.

– A szoborhoz csak a nyakék segítségével juthatunk be.

– A vörös szemét szedjük ki a bálványnak!

– Ne legyünk túl mohók, elég lesz egy kőfegyver!



THE FEEDING GROUNDS AND DWARF CLANHALL

Itt tartják fogva a sárkányok nagyasszonyát. Három mágikus lakat tartja bilincsben. A bajokat még az is tetézi, hogy a szemét monszterek ketté is törték a kulcsot. Nekünk kell megkeresni a két részt és levinni a törpökhöz. Itt mindhárom törp társunk búcsút vesz tőlünk egy rövid időre. A főnök megbíz minket egy zombi likvidálásával ő keleten lakozik egy szarkofágban. Bátran verjük szét a fejét. Időközben Korzak ismét csatlakozik hozzánk. A törp kovácsnak szüksége lesz egy darab mágikus kovakőre a tűzgyújtáshoz. A sárkány fejétől keletre található.

– Vásároljunk be a törp boltosnál! Máshol úgysem kell a pénz.

– Vigyük vissza Domburnak a csodafegyver három darabját, lehet hogy összetudja rakni!

– Verjük le az álruhás törpöt. Egy Spoilspell rúnával bejuthatunk a titkos részbe.

FAERIE REALMS

Egy primerose segítségével megnyithatjuk az utat a tündérbirodalomba. Talán ez a legidétlenebb helyszín. Jegyezzük meg a tündérek előfordulási helyeit és azt, hogy mit is kérnek tőlünk! A faerie játékosoknak adjunk virágokat, cserébe énekelnek egy szépet (vagy csúnyát). Látogassuk meg a királynőt négyszer! Két kulcs is kell a bejutáshoz. A színe elé csak akkor juthatunk, ha az udvarában található oszlopot körbeültetjük rózsával és a trónusa elé is teszünk néhányat. Most járjuk körül kétszer az oszlopot, s íme máris ott a királynő.

– A gonosz trollokat csak egy négylevelű lóhere segítségével láthatjuk.

– Ezt Sweetie adja cserébe az általunk fonott margaréta koszorúért.

– Egy remek elf rúnabot található a trollok területén.

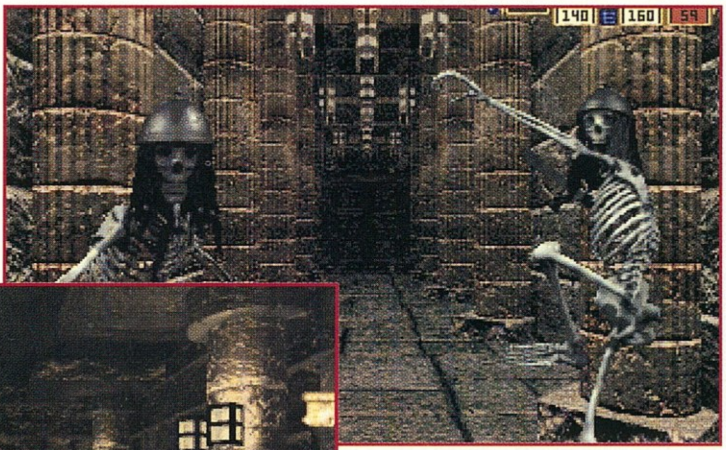
– A troll sámánnál található gömb használatával az összes manánk visszaáll maximumra. Egy idő után újratöltődik.

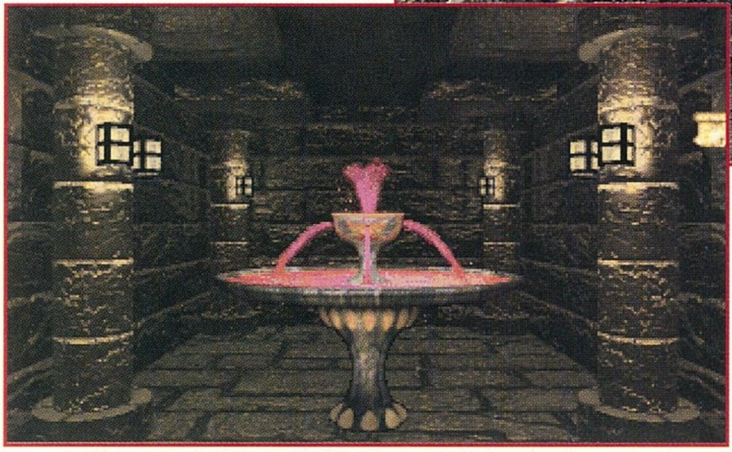
– A királynő által adott nyakékre később még szükségünk lesz.

CAVERN OF ICE

Idefele jövet csatlakozik hozzánk Skuz, a barátságos sharga. Be is áll szépen a csapatba. Eleinte elég pite, de később azért elég jól harcol. Két jégbefagyott karaktert is fel kell olvasztanunk. Az egyik egy törp, aki hálából megmutatja a Cold Fire

lelőhelyét, a másik pedig a tündérkirálynő elveszett kedvese, Enigma, az elf. Ő is beáll a csapatba, a Jégkirálynő legnagyobb bánatára. A hideg tűzzel felszerelkezve már nem okozhat gondot a királynő. Vegyük el tőle a gömbjét (nem én gondolok rosszra) és menjünk az Ősök kapujához.





– A sámán állítólag odaadja a melegítővarázslatot a rúnatekercséért. Nekem speciel mindig kifagyott.

– A Cold Fire után már nem gond agyonverni a királynőt.

THE GATE OF THE ANCIENTS AND THE PITS

Ez a két szint egybetartozik szintén. Itt az Árnyékpalotába vezető kaput kell megtalálnunk. A lándzsakapu mellett található egy illúziófal és egy teleport. Nem árt egy Translocate rúnát (kék kör) elhelyezni a közelében, hogy bármikor vissza tudjunk jönni. (Ügyes gyerek lévén egyszer sikerült is bezárnom magamat!!!) A legfontosabb dolog itt a zöld gömb. Ennek segítségével felrepülhetünk a vermekbe. Utána jöhetnek a kulcsok. A központi részen található a kapu. Csak úgy tudunk bejutni oda, ha felrepülünk az egyik lyukba. Ezen a két szinten egyáltalán nincs ellenfél.

– Van olyan titkos ajtó, ami csak akkor nyílik ha ráesünk az előtte található padlólapra.

– Ha nálunk a zöld gömb, akkor nem sebződünk a zuhanáskor.

– Néha hasznos dolgokat találhatunk a tűzben is.

– A kapu előtt van egy illúziófal (silver runewand, manacircle).

PALACE OF SHADOWS

Ez egy elég kellemetlen hely. Két részre oszthatjuk, egy keleti és egy nyugati részre. Mit mondjak, a keleti nem egy életbiztosítás. Ajánlom mindenkinek, hogy menjen nyugatra. Teljesen mindegy, hiszen tükörképe az egyik a másiknak. Az itt található koponyákat le lehet verni, de a csontvázak egy idő után összerakják magukat. Tegyük őket egy kicsit szétszórttá!!! Szerezzük meg a Ying-Yang jel két részét és tegyük be a nyugati részen tartóba! Ez megnyit egy termet, ahol egy hatalmas gömböt találunk. A megfelelő tündér rúnával össze tudjuk zsugorítani.

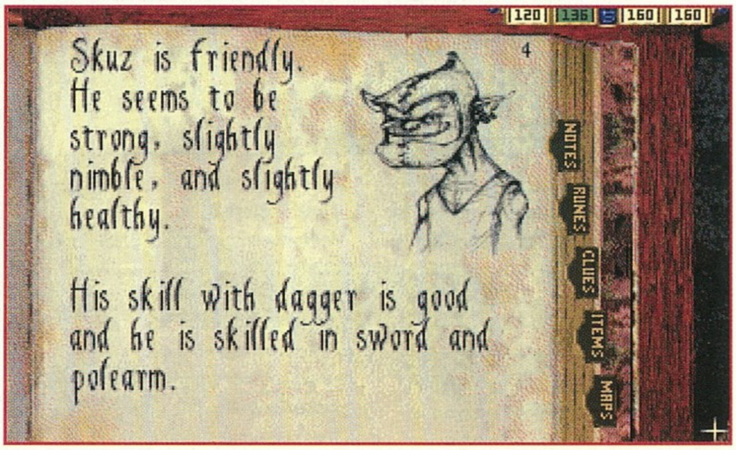
– Wahooka és Farli csatlakozni fog hozzánk ezen a szinten (Sparkle viszont elmegy).

– A három varázsló koponyát nyugodtan verjük agyon, ő egy főellenség (Scourge).

– Ahol nagyon hideg van, elkél egy kis melegség (Fireball).

TOWER OF KHUULL-KHUUM

Ezek már a végső megpróbáltatások. A torony első három szintjén össze kell szednünk négy ezüst tárgyat. Vigyázzunk, mert rengeteg illúziófal van ezeken a szinteken. A negyedik szinten található a főgonosz szentélye. Rakjunk le három varázstárgyat a körökre középen! Az eredmény három oszlop. Most lépjünk be a közepébe és csevegjünk el Khull-



Khuum-mal! Szedjük fel mellőle a gömböket és a negyedik ezüsttárggyal ejtsük csapdába őméltóságát! Most már csak a gömböket kell megfelelő sorrendben elhelyezni Thera templomában. Mindenki nyisson ki egy csillagászati atlaszt vagy a régi földrajzkönyvét és lehet próbálkozni!

– A villogó szimbólummal megjelölt falon át lehet teleportálni.

– Néha elteleportálódunk minden jelzés nélkül. Használjuk gyakran a térképet!

– A tűzelementálok ellen a legjobb a törpök varázskalapácsa (throwing hammer).

– A nagy tüskés hengert nem lehet megsemmisíteni.

– A zöld tükör feltölti a rúnabotjainkat.

– A gonosz törpök bányájában található a kód a rázós ajtóhoz.

A Stonekeep rövidített verzióját olvashattátok. Sajnos ennél több nemigen fért bele ebbe a néhány oldalba, hiszen most februárban nem a Stonekeep Guru jelent meg. Keringenek a hírek egy lehetséges folytatásról, de erről még nem tudok mondani semmi bíztatót. Nem is nagyon koptatom a billentyűzetet tovább. Minden RPG rajongónak bátran ajánlom, nem fog benne csalódni.

Akinek ez a leírás egy kicsit kevésnek tűnne, az bátran írjon a szerkesztőségbe Stonekeep jeligére!

Nagyszámú érdeklődés esetén hajlandó vagyok még egyszer végigjátszani és egy Masell féle kivesézést adni. A nagyszám nálam a Wizardry 7-re beérkező levelek egyharmadát jelenti.

Mocsy

PC GURU

93%

Ha nem is az év legszebb, de mindenféleképpen a legjobb RPG-jét tisztelhetjük a Stonekeep-ben.

PQ SWAT

Kommandósok akcióban

SIERRA
CD, WIN95, WIN3.1, MS-DOS 5.0, 468DX/33, 8MB RAM, 15MB HD, SVGA, MOUSE

„Ezúton szeretnénk köszönetet mondani a Los Angelesi rendőrségnek a film elkészítéséhez nyújtott segítségükért. A készítők”...

Ez és az ehhez hasonló feliratok nem ritkák a filmek elején, végén... stb. Ha az ember egy feliratot olvas (bárhol), akkor biztos lehet abban, hogy annak a valaminek nagyon is életszagúnak kell lennie, mert a rendőrség szakértői segítették a létrejöttét. Ez akkor OK. is, ha az a valami tényleg profi lesz, de megesik, hogy a puska visszafelé sül el, és szerencsétlen szakértők sértőnek érzik, hogy olyan valamiért mondanak köszönetet nekik, amit legszívesebben letagadnának.

A Police Quest sorozatot Jim Walls kezdte meg, aki maga is hosszú ideig rendőr volt. Az motiválta, hogy izgalmas történeteket kitalálva, a játékost megismertesse néhány mindennapos rendőri esettel, vagy legalábbis hasonlóval, mint amivel az amerikai rendőrök nap mint nap szembenéznek. Az első rész nem nélkülözött humoros elemeket sem (ne feledjük a csirkét), de már az is megismertette a játékost a rendőr teendőinek alapjaival (és ez elkészült csúcs VGA grafikával is – 5 fogorvos közül 4 ajánlja). A második rész (sajnos nem készült el VGA grafikával) az első rész hagyományait követte. Hosszabb időnek kellett eltelnie a harmadik rész megjelenéséig. Ez fantasztikus grafikájával a Sierrát egy új szakaszba léptette. Itt már napjaink egyik nagy problémája is szerepet kap a játékban, a kábítószer. Ekkor egy szerencsétlen eset történt. Jim Walls kilépett a Sierrától és a Tsunamival elkészítette a Blue Force-ot (nem volt egy nagy durranás). Ekkor Daryl F. Gates vette át Jim Walls szerepét. Daryl F. Gates húszon-x évig volt a Los Angelesi rendőrség parancsnoka (vagy valami ilyesmi), nyugdíjazták és a Sierrához került. A Police Quest 4, ami már nem PQ 4 volt, hanem PQ Open Season, szerintem messze gyengébb volt mint az előző három. Olyan érzésem volt (mondjuk ez az érzésem meg volt a Blue Force-nál is), mint ha a T.J. Hooker 91. részét játszanám hatodszor végig. Nekem tetszett mindezek ellenére is, de nem volt már az igazi. Én úgy könyveltem el, hogy Daryl F. Gates nem az igazi (lehet, hogy Jimmy boy se tudott volna újat kitalálni).

Szóval az eddigi négy részt volt szerencsém végigjátszani (a 3. és 4. résznek a cikkét is én írtam, ha nincs meg rendeld meg valamelyik korábbi GURUt), és nagyon vártam, hogy kijöjjön a Police Quest SWAT. A fejlesztése során szintén Daryl F. Gates volt a főnök, de mivel nem vagyok negatív, nem álltam hozzá előítéletekkel.

Sokat kérdezgettem, hogy „Mi van má', hol a PQ SWAT?”, meg „Az nekem kell, jóóóó?” meg ilyen gyerekes marhaságok. És egyszer megtörtént. „Hé Tí, gyere itt van!” – ”Mi van itt?” – „Hát a PQ SWAT.” Megkaptam a feladatot, hogy írjak róla egy kis ízelítőt (remélem hamarosan a teljes leírást is olvashatjátok).

Nos, mit tudtam róla. Tudtam, hogy a SWAT TEAM-ek munkájába enged bepillantani minket, meg hogy SVGA lesz, meg CD-s... stb. És mi lett.

... de a lényeg 4 CD. 4 CD... 4 CD. Hát igen, manapság egy CD-re a Sierra nem nagyon tud játékot fejleszteni (na jó, csak vicceltem). Itt az ideje, hogy megjelenjenek a Giga-Mega CD-k, az 1-8-18 Gigabyte-os kapacitásokkal, mert régen az emberenek a lemezei számára nem volt helye (10-18 lemezes játékok), lassan itt tartunk a CD-vel is (szerencsére nagyon lassan, de a Phantasmagoria 7 CD-jéből még mindig nem tértem magamhoz). No mindegy. Szóval PQ SWAT.

SWAT TEAM

Mi is az a SWAT TEAM. Azt gondolom mindenki tudja, hogy amolyan rendőri különleges egység. Most ne gondoljon senki a magyar

különleges egységekre, mert messze nem ilyen felszerelésük van (nem olyan rég történt az a pusztai eset, ahol a kommandósok közül az egyik emberkét a karján találtak el, mert a magyar golyóálló felszerelés nem védi az ember karját). Mondják, hogy jók a magyarok is, de messze nincs annyi tapasztalatuk, mint az amerikaiaknak és mint tudjuk, gyakorlat teszi a mestert ...

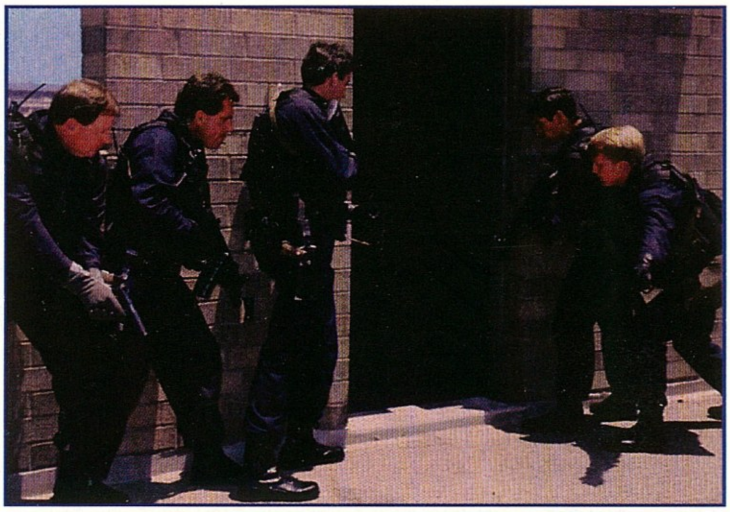
Na, szóval a SWAT TEAM egy különleges feladatokra kiképzett rendőri egység, akiket különlegesen veszélyes, illetve nehéz feladatok során vetnek be. Rendelkezésükre állnak a világ legjobb fegyverei, de szinte minden, hogy a feladatukat teljesítsék. Kiképzésük minden lehetséges szituációra kiterjed. Sierra úgy gondolta, hogy most még nem tudnak újat kitalálni a PQ sorozathoz (lehet, hogy nem ismerik el, de én eléggé így érzem), és ezért egy hasonló témában kell újat nyújtaniuk. Ez a téma a SWAT TEAM lett. Ha már ismeritek a PQ sorozat előző tagjait, akkor felejtsétek el azokat, mert a PQ SWAT szakít az eddig megismert kaland elemekkel. Ez inkább egy interaktív-lövöldözős-ismeretterjesztő szerepjáték. IGEEEEN, egy új fogalom! Mi ez a sok marhaság? Interaktív, mert sok minden befolyásolhatja a játékmenetet. Jó példa erre, hogy amikor a játék elején meg akarjuk szakítani a filmet (két mukesz beszélget), akkor a parancsnokunk ránk ordít, hogy hogy merjük megszakítani a beszélgetésüket és hogy megjegyezte az arcunkat...

Nekem kimondottan tetszett. De például amikor nem ismertem a kézjeleket, és mutatta az akció vezetője, hogy kövessem a csapatot, én meg jobbra-balra ténferegtem, akkor a parancsnok elrángatott a bevetés területéről, hogy „Küldjék vissza ezt az amatőrt az iskolába!". Cool. Lövöldözős, mert általában egy „célkereszttel" kell lövöldöznünk. Ismeretterjesztő, mert egy olyan adatbázis áll a játék hátterében erről a különleges alakulatról, a fegyvereiről, a kiképzésekről, a behatolásokról... stb., ami akár „kézikönyvként" is felfogható. Szerepjáték, mert emberünk tudása változik, és ez alapján léphetünk később előre a ranglétrán. Ha elmegyünk egy bevetésre és mondjuk nincs meg a mesterlövészi vizsgánk, akkor nem lehetünk mesterlövészek, mert elég jól nézne ki, ha mondjuk fejbe lőnénk a túszt.

No, nézzük a gyakorlatot. Három helyszín van a játékban. A Rendőrakadémia, a Metro Division és az Angeles Range. A Rendőrakadémiára kell először mennünk, ott is a Small Arms-ba.

Itt először is megtanuljuk kezelni a fegyvereket, mert ember formájú céltáblára kell lőnünk a pisztolyunkkal, a gépfegyverünkkel és a puskánkkal. Ha teljesítettük az előírt szintet, akkor mehetünk tovább a Combat Range-re. Kipróbáltam hogy mi van akkor, ha összevissza lövöldözök. A kiképzőtiszt előbb-utóbb megunja, és jól lehord minket a többiek előtt. Szóval ha teljesítettük az előírt szintet, akkor mehetünk tovább a Combat Range-re. Ha úgy megyünk ide, hogy nem teljesítettük a szintet, akkor visszaküldenek a Small Arms-ra. Szóval teljesítettük. Itt változó helyeken előbukkanó terroristákra kell lövöldöznünk, de van olyan is, amikor megadott sorrendben kell lelőnünk a bábukat. Ha az a feladat, hogy a velünk szemben álló bábukat lelőjük, akkor figyeljünk arra, hogy az számít, ha fejen lőjük őket. Ha ezt is teljesítettük, akkor már ismerjük a fegyvereket.

Lépjünk vissza a választás képernyőre és menjünk el az Angeles Range-re. Itt a mesterlövészet rejtelmeibe kaphatunk bepillantást. Rögtön oda is jön egy emberke, aki majd segít nekünk a fegyverünkkel való ismerkedés, meg a mesterlövészet fortélyainak tanulmányozása során. Először még ő mondja, hogy hogyan kell beállítani a fegyverünket. Ugyanis be kell állítani a célhelyességet. Ha ez megvan, akkor pedig a 100 yardnál távolabbi lövéseknél utána kell állítani, mert akkor már a szél és a lövedék súlya is befolyásolja a lövésünk pontosságát. Amikor még segít beállítani a fegyverünket, még csak-csak sikerül, de amikor már utána kell állítani, ráadásul önállóan, OH NOOO, hát elég nehéz. Vagyis nekem nem sikerült. Hagytam is egy darabig a mesterlövészkedést. Ha már ezt is kipróbáltuk, menjünk a helyszín választó képernyőre és menjünk vissza Metro Division-ba.



Ez végül is a rendőrség. Itt átnézhetjük a táblára felírtakat, nézhetünk neves rendőrökkel készített interjúkat a TV-n...

A legfontosabb, hogy a SETUP-ba beállíthatjuk a CALL-UPS-ok gyakoriságát, vagyis azt, hogy milyen gyakran hívjanak minket ha feladata van a SWAT TEAM-ünknek. Ezt én a leggyakoribbra szoktam állítani, hiszen akkor szép az élet, ha zajlik.

A küldetésekbe nem megyek bele, mert ezt majd a teljes leírásban (ha úgy gondolja a Bear). Mielőtt bármelyik kiképzésre megyünk, láthatjuk, hogy az adott feladatra milyen fegyverek állnak a rendelkezésükre. Ezekre klikkelve részletes információt kaphatunk róluk.

A másik oktató rész a Metro Division-ben van. Ha a táblára klikkelünk, akkor az oktatás során ismertetett témakörökbe pillanthatunk bele részletesen. Természetesen a táblán csak a fő témakörök láthatók, további altémakörök állnak a rendelkezésünkre, ha a főtémakörre klikkelünk.

Én úgy érzem, hogy ez így elsőre, ízelítőnek épp elég volt. Hogy szerintem milyen? Személy szerint engem nem zavart, hogy nem feliratos a program, de akik ismerőseim látták és nem vagy nem túl jól beszéltek angolul, nem értették, hogy mikor miről van szó. Szóval no felirat. Hiányoznak nekem belőle a kalandelemek. Ide menj, oda menj, rúgd seggbe Joe-t mert bunkó volt... Insert CD 4 ... hát ez is zavar egy kicsit. Zavar még, hogy végig egy célkereszttel vagyok. No jó, elég a személyes negatívumokból. Nagyon szép a grafika (igaz digi), szakmailag nagyon precíz és széleskörű információt nyújt mindenről. De a hangulat...

A hangulat kárpótol mindenért. Olyan jó a játék hangulata, hogy szinte verejtékeztem amikor egy küldetésre mentem. Hát igen, nagyon fontos a játék hangulata és épp ezért el is nyomja bennem a sok szokatlan dolgot, amit újításként vezettek be ebben a programban.

Végül is egy színvonalas program, ami sajnos keveseknek fog tetszeni, már a nagy angol tudás szükségessége miatt is. De aki szerette a korábbi PQ-kat és beszél is angolul, az mindenféleképpen megszereti a SWAT-ot.

Mr.T.

PC GURU

82%

Kiváló a hangulata, ami nem teljesen ellensúlyozza a kalandelemek hiányát.

Warcraft 2

Orkok és Emberek ismét a ringben...

BLIZZARD
CD, 486DX2/33,
MS-DOS 5.0, WIN95,
8MB RAM, 19MB HD,
SVGA, MOUSE
Ismertebb hangkártyák
Hálózatban játszható

Még egy év sem telt, s máris itt a folytatás, a történet nem ért véget. Az orkok és emberek végeláthatatlan küzdelme folytatódik, ismét próbára teheted türelmedet és tudásodat. Vezesd hát hatalomra választott fajodat, s tiéd lesz a győzelem!

MENÜK ÉS EGYÉB HASZNOS HASZONTALANSÁGOK

A Game menu-ben (F10) találod mindazt amire szükséged lesz; állásmentést, – töltést, ha esetleg elfelejtetted volna, akkor akár a küldetésed célját (Scenario Objectives), a help-et és persze a játékhoz szükséges opciókat. Az options részletezésére igazán nincs szükség, csak egyetlen egyet emelnék ki. A FOG OF WAR ki-, illetve bekapcsolásától függ, hogy mindig látod az ellenfeleidet vagy csak akkor, ha valamelyik egységed látómezejében vannak. Ez utóbbi lényegesen megnehezíti a játékot, viszont sokkal realisztikusabb.

Mindazok akik játszottak a Warcraft első részével, pontosan tudják mire számíthatnak. Azonban vannak néhányan akik nemrégiben szerezték be gépüket, így talán nem árt egy kis áttekintés, mégis miről is van itt szó.

Orkok és emberek csatáiba kapcsolódhatsz bele ebben a stratégiai játékban. Itt nincs helye a szánalomnak, a kíméletnek; a legtöbb háború az utolsó vérig tart. A küldetésekben (campaign) a választott faj történelmét veszed kézbe, melyben tizennégy missziót kell teljesítened a végső győzelemhez. Az első néhány pálya csupán bemelegítés a későbbi erőpróbákra, melyek során külső és belső viszályok egyaránt nehezítik hódításaidat. Az épületek, illetve az egységek adott mennyiségű aranyért, fáért, sőt akár olajért készülnek, csakúgy mint a fejlesztések. Az alapanyagok kitermelése éppúgy

a Te gondod, mint az épületek építése, az egységek termelése, vagy a csaták irányítása. Mindezt Real Time módban, azaz a játék nincs körökre osztva.

Az óvatosságot rengetegen magasztalják, holott a legcsekélyebb véletlennel szemben sem nyújthat biztonságot.

ÉPÜLETEK ÉS EGYSÉGEK, FEJLESZTÉSEK ÉS PARANCSOK

Főépület. Változatlan funkcióval szerepel a játékban; ide hordják a munkások a fát és az aranyat. A főépület mindkét fajnál három típusú lehet. Ennek a szintjétől függ a kitermelés hatékonysága. Ahhoz, hogy az épületet magasabb szintre emelhesd, meghatározott létesítményeket kell felépíttetned. Ugyanakkor a magasabb szintű városháza az újabb épületek feltétele. A küldetéseknél csak fokozatosan lesz lehetőség ezek felfedezésére és kifejlesztésére, mert hogy a történelem nyomdokain kell haladnod. Ezzel szemben a scenariokban minden lehetőség adott. A kitermeléshez és az építkezéshez szükséges munkásokat (peon illetve peasant) itt, a városházán képezheted ki. A Warcraft-ban falat és utakat is innen építtethettél, a második részben azonban az utak egyáltalán nem kapnak szerepet, fal emelésére pedig csak multiplayer játékban nyílik lehetőség (azaz minimum ketten játszotok egymás, illetve a gép ellen).

Farmok. Ezek funkciója nem több és nem kevesebb, mint a város lakóinak ellátása. Ezek száma korlátozza az embereid/orkjaid mennyiségét. Érdemes figyelni, hogy mindig legyen elég.

Fűrészmalom. Akár a troll, akár az elf mesterekről van szó, ez az épület kulcsfontosságú. Itt fejlesztheted az íjászok/baltadobálók egységeinek különféle tulajdonságait. A fejlesztéseknek megfelelően az elfek/trollok szintet lépnek! Kezdetben a fegyvereket turbózhatod fel, majd magasabb szintű főépületnél már növelheted többek között a hatótávolságot, vagy a sebzést is. A trollok regenerációját feltétlenül

ajánlom figyelmedbe! Ha a fűrészmalom a fakitermelés közelében van, munkásaid egyből idehozzák majd a fát, így kevesebb lesz a fennakadás a főépület környékén.

Kovácsműhely. Ennek feladata a védő- és a támadóerő fokozása. Emellett itt fejlesztheted a katapultok/balliszták erejét is.

Barakk. A katonai szárazföldi csapatok nagy részének kiképzőhelye. Egyszerre csak egy egységet termel!

Istállók. Itt nem termelődik semmi, de a Stables illetve az Ogre Mound a főépület fejlesztésének és a lovagok, illetve az ogrék termelésének a feltétele. Magukat az egységeket a barakkokban érheted el.

Templomok. Itt már kénytelen leszek elválasztani a két fajt. Az embereknél a Church megépítése lehetőséget nyújt a lovagok olyan paladinná fejlesztésére, melyek képesek megtanulni néhány hasznos varázslatot. Tehát a Warcraft 2-ben nincs külön pap! Az orkoknál a kétfejű ogrék válhatnak hasonló kaliberű mágiahasználókká. Ehhez Altar of Storms építése szükséges. A spellek kifejlesztése ezekben az épületekben történik, az egységek termelése viszont marad a barakkban.

A varázslók titkainak őrzői. Az orkok halállovagjainak otthona (Temple of Damned) sötét titkok őrzője. Az emberek varázslói is külön tornyokban (Mage Tower) őrzik tudásukat és hatalmukat. Ezeket az egységeket már nem képezheted a barakkokban!

A repülő szerkezetek és robbantók. A felderítést szolgáló gnóm, illetve goblin repülő szerkezetek és a robbantási szakemberek képzése azonos épületben történik. A robbantókról nem árt tudni, hogy bármit képesek a levegőbe repíteni, legyen az fa, kő, ellenséges csapattest vagy akár épület. Akciójukat viszont nem élik túl!

Tornyok. Ezek az építmények felderítő és védelmi funkciót látnak el. A második, illetve a harmadik szinten már egész hatékonyan tüzelnek az ellenfélre. Kihelyezésüknél nem árt tudni, hogy ha túl közel vannak valamilyen épülethez, akkor nem fejleszthetők cannon tower fokozatra!

Kikötők. A vízi haderő állomáshelyei. Természetesen csak közvetlen vízparton épülhet. Itt készülnek a rombolók, a hadihajók, a tengeralattjárók, a személy- és természetesen az olajszállító hajók is.

Olajfinomító. Ha ezt megépíted, akkor hatékonyabb lesz az olajkitermelés, illetve felhasználás. Érdemes minél közelebb építeni az olajmezőhöz, hogy az olajszállítók gyorsan elérjék.

Öntöde. A Foudry megépítése nagyon fontos. A szerepe megegyezik a kovácsműhelyével. Az öntöde fejlesztései csak a vízihaderőre vonatkoznak!

A szárnyas halál hordozói. Ez két teljesen új épület. A sárkányfészek és a grifflovasok kiképzőhelye egyaránt jó beruházás. Ezen egységek erejét és védettségét a kovácsműhely fejlesztései szabályozzák. A szárnyasokat csak az íjászok/baltások, a varázslók, a rombolók és az őrtornyok tudják támadni. No és persze az ellenség szárnyasai.

Igazán nem sok hely van minden egység kivesézésére, de a saját károdon úgyis hamar rájössz, hogy mit a leghasznosabb fejleszteni és kit ki ellen lehet bevetni. Mivel minden egységről megjelenik az info ablakban, hogy milyen a fegyverzete, a sebzése, a sebessége, a hatótávolsága, stb., nem lesz nehéz kitalálni. Igaz, az ellenség haderejének csak a szintje mérhető fel, de ha mindkét fajjal játszol, akkor tudni fogod, mire számíthatsz.

Az egységeknek kiadható parancsokat viszont fontosnak tartom tisztázni. Annál is inkább, mert remek újítások vannak a programban (az előző részhez képest).

Taposd el a gyalázatost!

A munkások, illetve az olajszállítóhajók számára adható ki a kitermelés parancs (harvest, haul). Ugyanezt elérheted egy jobb klikkel. Természetesen az olajmezőre előbb kutat illik építeni. A parasztok emellett alkalmasak a sérült épületek felújítására is (repair).

A **MOVE** paranccsal egységeidet a megadott helyre irányíthatod. Csapataid ilyenkor azonban nem veszik figyelembe a közelükben portyázó ellenfeleiket, míg nem érnek a kijelölt pontra. Ez a parancs remekül használható gyors visszavonulásra is! A kijelölt egységet egy egyszerű jobb klikkel is odavezényelheted a választott pontra. A MOVE parancs új oldala azonban, hogy segítségével konvojokat hozhatsz létre. Ehhez ki kell választanod egy vezetőt, majd a „követőket" a MOVE aktiválásával hozzá irányítod. Ha megvan a csapat akkor elég a vezetőt irányítani, a többiek mennek szépen vele libasorban!

Egy sors vár mireánk, s egy küzdelmük tere, mindünk súját a sötét törvény zord ura majd, a Halál.

Az **ATTACK** paranccsal való portyázás ismeretlen terepnél feltétlenül hasznosabb, mert ilyenkor a csapat kevésbé kiszolgáltatott. Ugyanis ellenfélt látva azonnal támadásba lendül. Ha látod a kiszemelt áldozatot, akkor a parancs kiadható egy jobb klikkel is.

A **STAND GROUND** parancs nagyon jó az ész nélküli kirohanások megelőzésére, vagy blokád alkotására.

Újítás a **PATROL** utasítás is. Ennek segítségével kisebb-nagyobb őrjáratokat szervezhetsz. Az így felügyelő egységek azonnal támadásba lendülnek ha jön az ellenség!

A csapatok létrehozása még egyszerűbb mint volt. A Shift billentyű még mindig használható, de sokkal egyszerűbb, ha az egér bal gombját nyomvatartva meghúzod a csapatalkotó területvonalat. Maximum kilenc egységet tudsz így összevonni. Hasznos tudnod, hogy ha a későbbiekben kijelölöd valamelyik volt csapattagot és nyomsz egy ALT-ot, akkor automatikusan megkapod az utolsó csapatot, melyben a kijelölt egység szerepelt!

VARÁZSLATOK

A varázslatok kétségtelenül élvezetes részét alkotják a programnak, de most nem lesz lehetőségünk idézett lények hatalmának kiaknázására. Igaz, az orkoknál előfordulhatnak kisebb démonok, de a varázslók nem idézhetik meg őket. No de nincs ok a búslakodásra, akadnak itt jó kis spellek bőven.

Természetesen csak a mágiaűzők használhatják a varázsszavakat, meglévő manapontjaik függvényében. Minden spell manapontokba kerül, ezért ajánlatos takarékosan bánni a varázserővel.

A paladinok három varázslatot tanulhatnak meg. A **Holy Vision** egyszerű feltérképező varázslat. A **Healing** már jóval hasznosabb, 1 HP-t gyógyít 6 manapontonként. A harmadik pedig az **Exorcism**, mellyel hatékonyan lehet irtani az orkok halállovagjait.

Az ogre mágusok felderítésre **Kilrogg** szemet használnak. Ezeket neked kell irányítanod az ismeretlenben. A rendkívül gyors mozgású kocsányok viszonylag hamar elenyésznek. A **Bloodlust spell**-lel vérszomjat varázsolhatsz ork csapataidra. Ennek a hatása kettős; növeli az egység sebességét és a sebzését. Az ogrék harmadik varázslata a **Runes**, mellyel mágikus csapdát tehetsz az általad megadott területre. Eztán nincs más teendő, mint hogy belecsalogasd gyanútlan áldozataidat. De csak óvatosan, a mágikus csapda nem ismer barátot és ellenséget, válogatás nélkül elpusztítja a rajta áthaladót!

Az emberek mágusai alapállapotban csupán a villámvarázst (**Lightning attack**) ismerik. A többi spell ismeretét a varázslótornyok fejlesztéseivel érheted el. A tűzlabda (**Fireball**) hasznosságát nem hiszem, hogy kéne ecsetelnem. A **Slow** lassítja a kijelölt egység mozgását, ebből következően az ellenfél gyorsmozgású csapataira érdemes elsütni. A **Flame Shield** már egy egész trükkös spell, mert nem csak védelemként hasznosítható. Egy ork csapat közepében álldogáló, gyanútlan áldozatra küldve remekül sütögeti a környezetben állókat. Az Invisibility azaz láthatatlanság nem újdonság. A spell hatóideje véges, ezért a láthatatlan egységek mozgatásával érdemes igyekezni. A láthatatlan transzportokból kiszálló egységekre már nem hat a spell! A varázslók új spellje a **Polymorph**. Ez (csak az élő egységekből) a helyi földrajzi-biológiai viszonyokra jellemző, ártalmatlan állattá alakítja a kiszemelt áldozatot. Kár hogy a dolog visszafelé nem működik, remek álcázás lenne...

Az utolsó spell a **Blizzard**, melyet a mágusok addig tartanak fent, míg manapontjaikból futja. Gyilkos erejű, területre ható varázslat, viszonylag nagy

hatótávolsággal. Ennek ellenére nem árt gondoskodni a mage védelméről!

Az orkok varázslói a halállovagok. A legjobban eltalált egység a játékban! Kezdővarázslatuk a **Darkness**, ami elég kispályásnak tűnik a **Death Coil** mellett, ami átszívja az áldozat életenergiáit az amúgy nem túl erős, ezért könnyen sebződő halállovagba! A **Haste** növeli a csapat sebességét. Amíg a varázslat hat, az egység gyorsasága megegyezik a paladinokéval. Ebből következően azonos gyorsaságú egységekre nincs értelme elsütni. A **Raise Dead** maradt az előző részből. Az így nyert skeletonok azonban sokkal szívósabbak, bár közelharcban meglehetősen gyengék. Nagy tömegekben veszélyesek! A **Whirlwind** spell forgószeleket hoz létre, melyek éppúgy hatnak vizen, földön és levegőben. A megtámadott csapatoknak nem sok esélyük marad a védekezésre, egyetlen esélyük a menekülés, míg elül a vihar. Az **Unholy Armor**, mint a neve is mutatja páncélt teremt, mely nem igazán áldásos. Felhasználása alternatív. A végére maradt a **Death and Decay** spell. Mit ne mondjak, brutális. A csobogó hangok nincsnek szintben a varázslat gyilkos erejével. Jaj annak, aki a területen tartózkodik!

AMIT MÉG NEM ÁRT TUDNI!

1. Az élethez kapcsolódó spellek (gyógyítás, feltámasztás, vérszomj) természetesen nem hatnak a hajókra, katapultokra és repülő szerkezetekre!
2. A robbantókra nem ajánlatos Unholy Armor-t vagy Invisibility-t tenni, mert az egység azonnal elpusztul.

TIPPEK

Az options menüben rengeteg tippet találsz a játékhoz. A hasznosságuk talán kissé vitatható, mindenesetre egyszer át lehet olvasni.

Vigyázz, a tengeralattjárókat csak a légierő, a tornyok és más tengeralattjárók látják! Ne várd ki hogy a semmiből érkező torkolattüzek elsüllyesszék hajóidat, lerombolják kikötőidet!

Csak óvatosan a munkásokkal, mert azok is támadhatnak ám! Egy ork peon gyorsan véget vethet egy-két gyanútlan paraszt életének.

A tengeralattjárók nem képesek szárazföldi egységet tűz alá venni, így katapulttal könnyen irthatók. Persze csak ha van légifelderítő partközelben.

A transzportok használata nagyon egyszerű. A partra csusszanó hajókba maximum hat egység fér. A szállított egységek védtelenek; támadáskor sebződnek, de nem tudnak akcióba lépni, míg partra kerülnek!

Néhány hasznos billentyű kombináció: Shift+F2 (F3, F4) – kimenti az adott térkép helyzetet, F2 (F3,F4) – visszahívja a kimentett térkép pozíciót, Alt+C a kijelölt egység a középpontba kerül, stb. Az összes billentyűkombinációt megtalálod a help menüpontban.

Olykor az elkeseredett roham hozza meg az eredményt.

EDITOR

A Warcraft 2 nem csupán a játék, de a tervezés örömét is felkínálja a számodra. Remekbe szabott küldetéseket kreálhatsz barátaidnak és ellenségeidnek. Mindkét editor (Map, Sound) Windows alatt fut. Minden gond nélkül használhatod a Win95-tel. Ellenben a Windows 3.1-gyel csak akkor megy, ha van Win32S és WinG installálva a gépeden. A megalkotott pályákat .pud formátumban a Warcraft 2 directory-ba kell mentened, hogy elérhetőek legyenek!

A Map Editorban nyolc játékos számára készíthetsz pályát. A legapróbb részletekig megadhatsz mindent, és egyáltalán nem kell ragaszkodnod az eredeti verzióhoz. Te szabod meg az előállítási költségeket, de akár az egységek sebzését, védettségét, felkészülési idejét is. Mindent megtehetsz! Akár emberenként/orkonként beállíthatod a tapasztalati szintet, megalkothatod a városokat, de ha úgy tetszik, mindenki csak egy paraszttal kezd, az általad elkészített térkép meghatározott pontjain!

Ha szád sarkából azonosítatlan eredetű vér csepeg, eljött az ideje egy kis pihenésnek...

Szabályozhatod a fejlesztések költségeit, a kezdéskor a játékosok rendelkezésére álló tartalékokat, egyszóval mindent! Mivel az alapjátékban az azonos típusú épületek és egységek költsége megegyezik, itt az alkalom, hogy változtass rajta. Ezáltal teljesen új stratégia kialakítására kényszerítheted harcostársaidat, szóval a lehetőségek szinte korlátlanok és mindez a Te kezedben van! Ez az amit nem szabad kihagyni!

No pixels were harmed during the making of this game.

ÉRTÉKELÉS

Azt hiszem nem én vagyok az egyetlen, aki már vérben forgó szemekkel várta a programot. Nos, a grafikára egy szavunk nem lehet. Az aprólékosan kidolgozott, SVGA munkán meglátszik, hogy tizen dolgoztak vele. Igaz, úgy tűnik ők is jobban kedvelték az orkokat. Az animációktól már kevésbé voltam elájulva, sokkal többet vártam és a CD-re még el is fért volna bőven. A kezelhetőség viszont maximálisan az előnyére változott; nagyon egyszerű, könnyű és gyors irányítást tesz lehetővé.

Összegezve, a Warcraft 2 által kínált élmények meglehetősen vegyesek. A két küldetéssorozat sajnos meglehetősen gyenge lett. Egy-két kivételtől eltekintve elsőre meg lehetett csinálni minden pályát, hiányoznak az elgondolkodtató feladatok. A scenariok szerencsére megadják azt a kihívást, amire igazán szükség van. Nem is szólva a saját készítésű pályákról! A profiknak csak ezt ajánlom, lehetőleg hálózatban, minél többen...

Lily

P.S.: Várom az általatok szerkesztett pályákat! A legjobbakat kipróbáljuk a most még kicsit távolinak tűnő GURU táborban, illetve a CD GURU-n is meg fog jelenni!

PC GURU

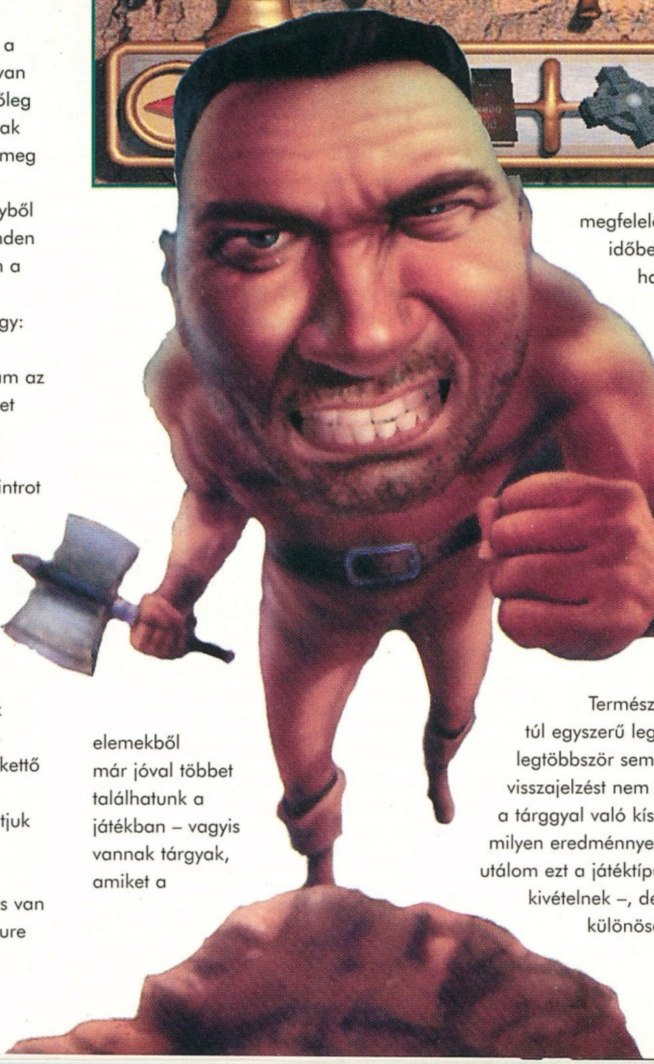
90%

Álomszép, gyors, hangulatos, de nem elég nehéz.

Druid

Daemons of the Mind

SIR-TECH
MINDSCAPE
CD, 486DX2/66, MS-DOS 5.0, 4MB RAM, 12MB HD, SVGA, MOUSE, Ismertebb hangkártyák



Általában a Sir-Tech neve összekapcsolódott a színvonalas RPG programokkal (legalábbis nálam), így meglehetősen nagy reményekkel fogtam neki a Druid végigjátszásának. Hogy kezdeti lelkesedésem miként fogyott a játékkal töltött másodpercekkel egyenes arányban, azt inkább nem írom le, mert a magyar nyelvnek is vannak korlátai a negatív jelzők tekintetében. Ennek megfelelően a végigjátszásból sem lett semmi (van nekem elég bajom enélkül is – főleg vizsgaidőszakban), így inkább csak kezdeti tapasztalataimat osztom meg veletek.

Nos, az intro zsenialitása egyből megragadott, főleg az, hogy minden képkocka után megcsodálhattam a cég logóját és a játék dobozát (ehelyett elég lett volna kiírni, hogy: „Nézz jobbra, ott fekszik az asztalon!"). Gyorsan megnyomtam az ESC-t, mire indíthattam az egészet elölről – jó vicc volt. HE-HE -H... (belémfagyott). Szóval inkább az egérrel próbáljuk eltávolítani az introt a képernyőről...

A játék hivatalos besorolása „fantasy role-playing adventure", amiből a role-playing annyit jelent, hogy van életerőpontunk (body points – a képernyőn narancssárga oszlop) és manánk (mind points – a képernyőn kék oszlop). Ezenkívül van 2(!), azaz kettő darab tulajdonságunk is: erő és sebesség (ezeket is megcsodálhatjuk a menüképernyőn a SPACE segítségével). Sőt! Szintet is ugorhatunk és tapasztalati pont is van (JUHÉÉÉ) – de minek? Az adventure elemekből már jóval többet találhatunk a játékban – vagyis vannak tárgyak, amiket a megfelelő helyen és időben kell használni.

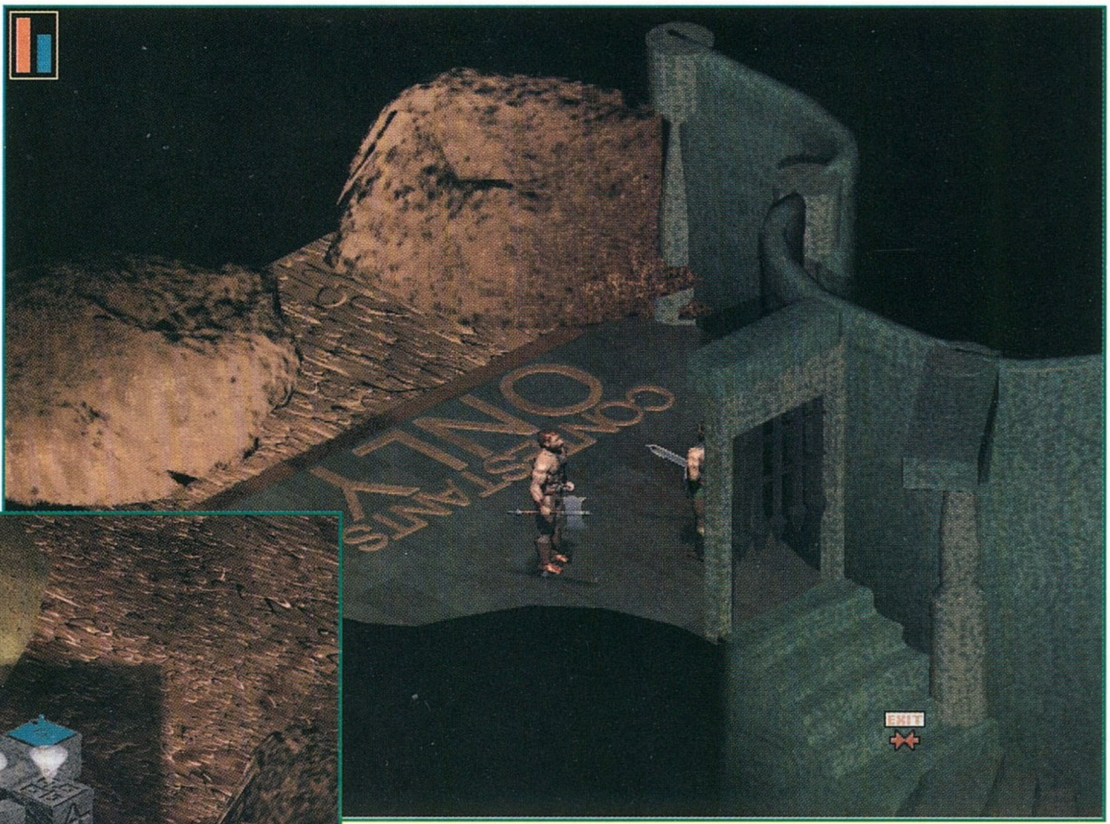
Természetesen, nehogy túl egyszerű legyen a dolog, legtöbbször semmilyen visszajelzést nem kapunk, hogy a tárggyal való kísérletezésünk milyen eredménnyel járt (amúgy is utálom ezt a játéktípust – tisztelet a kivételnek –, de így különösen).

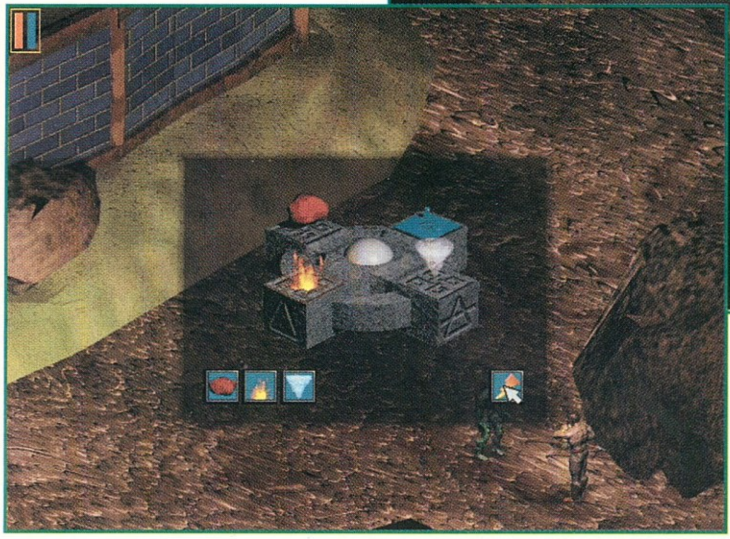
Szóval mendegélünk a szigeten, beszélünk mindenkivel, leverünk minden gonosz ellenfelet (akik persze újrateremtődnek bizonyos helyeken, így aztán csak türelem kérdése, hány szintet ugrunk) és keresgéljük a megfelelő tárgyakat.

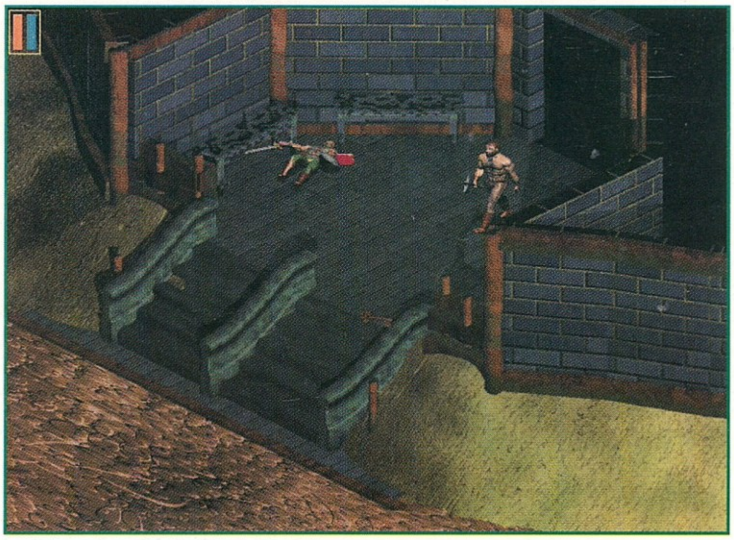
Az irányításnál árulta el a program eddigi legaranyosabb tulajdonságát: ugye, teljesen egérvezérelt minden (Micsoda ***-ság! Sokkal egyszerűbb lenne a billentyűzetről irányítani a mozgást és az egérrel harcolni meg varázsolni! Esetleg ez nem elég modern???), tehát lóóógikus, hogy pont az egérdriver nem működik tökéletesen! Aki azt hiszi, hogy valami soha-nem-hallott kis távolkeleti cég még-kevésbé-hallott driveréről van szó, az téved: a játék egy eredeti Microsoft (v 9.0) egérdriverrel produkálta mindezt (persze lehet, hogy csak nálam). Na, mindegy! Az irányítás ezek után rémálom volt: a klikkelésre akkor reagált a program, amikor neki

tetszett, máskor meg klikkelésre egyszerűen kiugrott a kurzor a képernyőről (ez különösen akkor kellemes, ha éppen csata folyik és az ellenfél fejét kellene célozni).

Ha már a csatánál tartunk: komoly taktikai érzék kell bizony ehhez is! A fő feladat, hogy minél gyorsabban nyomjuk a bal egérgombot (és esetleg keresgéljük, hova is ugrott el éppen a kurzor). Természetesen(???) csata közben nem lehet varázsolni – úgyhogy ezirányú igényeit lesz szíves mindenki csata előtt levezetni. Ez a programnak egyébként az a része, ami elég használható is lehetne (a







látványosság mellett), ha nem lenne ez a *** szétválasztás a csatával.

Ezen sirámok után mindenki sejtheti, hogy nem valami kedvező a véleményem a Druid-ról. A grafika nagyon szép SVGA, csak: mivel zabálja a memóriát, alig vannak fegyverek és egyéb tárgyak a játékban. Leverek valakit – ott a pajzsa meg a kardja és nem lehet felvenni??? A bőrpáncéljáról nem is beszélve??? Persze nyilván ehhez a főhős összes mozgásfázisát (immáron karddal és bőrpáncélban) is meg kellett volna csinálni. Erre meg már nem futotta...

A háttérgrafika egyébként szintén nagyon szép, csak kissé kevés (darabszámra – vagyis kicsik a pályák). Az animáció programozási rejtelmeiről ne beszéljünk – mindenesetre sikerült megírni egy programot, ami P100-on botrányosan lassú volt! Aztán felvilágosítottak, hogy DX4/100-on egész tűrhető (???). Hogy is van ez?

Ezek szerint ezt a programozási ipar bosszújaként kell felfogni a Microsoft és az Intel ellen? AHA! Ez már más, ilyen törekvéseket támogatni kell – azonnal veszek egy XT-t, hogy a jövőben minden játék biztosan fusson, mert esetleg folytatódik a tendencia! Itt jegyzem meg, hogy lehet fintorogni a Microsoftra, de emellett nem ártana esetleg beszerezni egy Windows95-t (reméljük hamarosan lesz újabb hivatalos verzió), mert lassan MINDEN program erre készül. Ezt csak úgy mellesleg jegyeztem meg...

A zene talán a program egyetlen – általam nem nagyon kritizált – része: egészen normális, csak kissé ismétlődnek a motívumok. Annyit azért szerényen megjegyeznék, hogy a GM hangkártyát (én ennél vettem észre, hogy baj van) nem ártana kikapcsolni, ha kilépünk a programból – elég idegesítő, hogy mindig resetelni kell. A hangkártyák felismerésével ellenben nem nagyon voltak problémák.

A játszhatóságról már regéltem, így csak néhány tőmondatban foglalom össze ismét a véleményemet. RPG elemek aránya 2%, adventure elemek aránya 98%. Irányítás pocsék, harcrendszer nemkülönben. Varázslatok vannak – de minek? A fejtörők rendkívül bonyolultak, főleg annak kitalálása, hogy jó-e amit csináltunk, vagy nem. Szóval szerintem a felejthető kategóriába tartozik – ha RPG-nek definiáljuk, akkor mindenképpen, ha adventure-nek, akkor fanatikusok elszórakozhatnak vele (persze csak ha nem Pentiumuk van, mert akkor nem fogják bírni, ezt bármibe lefogadom), de mivel én nem vagyok ilyen, most szépen visszamegyek a Stonekeep-hez. Püsszentyű a Sir-Tech-nek és várjuk a Realms of Arkania 3-at és a Wizardry 8-at!

Pellus

PC GURU

59%

Szép a grafikája, de tetűlassú, irányítása pocsék, nem RPG (pedig azt vártam)

Touché

Az ötödik muskétás kalandjai

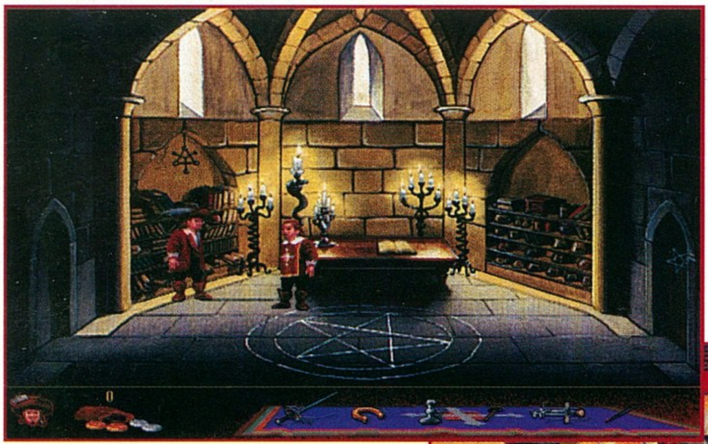
US GOLD
CD, 386DX40, 8MB RAM,MS-DOS 5.0, 0 MB HD, SVGA, MOUSE, SOUNDBLASTER, ROLAND, ADLIB

Gondolom minden valamirevaló kalandjátékos emlékszik még a nagysikerű Monkey Island sorozatra.

A LucasArts ezzel a programjával megteremtette a modern kalandjátékok korát. El lehetett felejteni a csúnya EGA grafikát és a pittyegés, ami a zenét képviselte. Azóta számtalan hasonló jellegű program megjelent. Elég ha csak a múlt év két nagyszerű programjára, a Discworld-re és a Simon 2-re gondolunk. Szerencsére nem ért véget a klónok áradata, s így most mindenki elolvashatja az ötödik muskétás megrendítő szerelmi tragédiáját.

A U.S Gold kiadásában jelent meg a Touche, amely a XVI. századi Franciaországba kalauzol el minket. Kellemes ez a környezet, nem sok játék használta ki az ebben a korban rejlő lehetőségeket. A program grafikailag messze az egyik legkiforrottabb alkotás. SVGA grafikája hűen visszaadja a középkori hangulatot. A zenéje nem igazán nevezhető remekműnek, de azért még szódával elmegy. Sajnos a poénok messze nem ültek úgy, mint a Discworld esetében, bár néhol elég meglepő fordulatot vett a történet. Óriási hátrány viszont a programnak, hogy nincs lehetőségünk felpakolni az egészet winchesterre.

A CD-ről töltés rengeteg időt vesz igénybe, azt a rengeteg tárgyat mind-mind a korongról tölti be egyenként. Egye-fene abba még belementem volna, hogy a beszéd a korongról jön, de a többit kár volt lehagyni a wincsiről.



Ezen bosszantó apróságoktól eltekintve elég jó játékot csináltak a Touche-ból. Néhány kisebb bug bennemaradt a programban, de ez egyáltalán nem zavarta a játékmenetet. Egy kicsit ugyan kevés tippet kaptam a rejtvények megfejtéséhez, de ennek ellenére elég jól szórakoztam a történeten. Az azért látszik, hogy a Monkey Island és a Discworld nagy hatással volt a készítőkre, mivel túl sok a véletlen egybeesés a játékok között. Nem is rovom fel ezt az apróságot a Touche hibájául, bárcsak minden koppintás ilyen minőségű lenne (lásd DOOM klónok tömkelege).

Előre szeretnék figyelmeztetni mindenkit, hogy ismételten nem szándékszom lépésről-lépésre végigjátszást adni. A nehezebb (szerintem legalábbis) helyeken úgyis teszek néhány homályos utalást, de ezek nélkül is bárki végigjátszhatja. A Discworld nehézségét messze nem éri el, talán a Simos 2-vel lehetne egy kalap alá venni. Elakadás esetén a szerkesztőség címére várom a Touche jeligés leveleket. Az igazi kalandjátékosok most szépen tegyék le a PC GURU-t és inkább figyeljék a '96-os év első nagy kalandjátékát.

Az Úr 1562. esztendejében járunk. Dúl a háború a franciák és az angolok között. Az angol csapatoknak sikerül hídfőállást kialakítaniuk La Havre városában. Vallási feszültségek is nehezítik az itt élők életét. A katolikus egyház tűzzel-vassal irtja a protestáns és hugenotta vallást. Az emberélet nem sokat ér ezekben a vészterhes időkben. Ez a kor azonban nemcsak borzalmakat rejt. Merész férfiak, gáláns úriemberek versengenek a hölgyek kegyeiért. A kor bátor férfiúi mindent megtettek a szerelmes pillantásért. Habozás nélkül feláldozták életüket a szeretett hölgyért, bár szívesebben maradtak életben, hogy kiélvezzék a hőstettel járó jutalmat.

Ez volt az a kor, ahol nem az számított, hogy mennyi töltény fér a tárba, hanem az, hogy ki milyen ügyesen tud bánni a pengével. Ebbe a varázslatos világba csöppenünk be hősünk, Geoffroi le Brun segítségével. Fiatal barátunk éppen most érkezett meg csapatának, a muskétásoknak helyőrségére, Rouen-ba. A sötét utcán lépkedve hirtelen egy földön fekvő alakra lett figyelmes. Szegény pára nem igazán tudott beszélni, mivel a melléből egy méretes tőr állt ki.

Utolsó erejével megeskette az ifjú muskétást, hogy visszaszerzi az ellopott végakaratot. Ezzel ki is lehelte a lelkét. A közelben csak egy koldus tanyázott, aki csak elég magas kamattal volt hajlandó megszabadulni az ezüstjétől. A kocsmában aztán elszabadult a pokol. Hősünk merészen kérdőre vonta a gyilkosokat, de a többszörös túlerő, no meg egy jól megtermett csillár végül is legyűrte. Másnap reggel tért csak magához a fogadóban. A kocsmáros persze gyorsan megszabadította a pénzétől az összetört berendezés fejében. Így szegény Geoffroi tele lelkesedéssel, de bizony elég üres zsebbel vág neki a kalandoknak.

Először is el kell mennie jelentkezni a Kapitánynál. A muskétások kaszárnyája a főtéren található. Szerencsére a kapitány elég megértő, így kap egy menetlevelet, amíg meg nem találja a gyilkosokat. Ezek után elindul barátunk felfedezni a várost. Először is a híres roueni Notre Dame-t látogatja meg. Sajnos renoválás miatt egyelőre nem tud bejutni, de azért sikerült megtudnia a nyitás időpontját. A közeli ajándékboltban még egy olcsó makettra is sikerül szert tennie, hiába mindenki abból él meg amiből tud.

Ebben a korban kétféleképpen utazhattak az emberek. A tehetősebbek lovat tartottak, míg a csóróbbak postakocsin szelték Franciaország poros útjait.

Természetesen egy fiatal katonának sem volt pénze saját paripára, így a lassabb, de jóval olcsóbb utazást választotta. Amiens felé félúton le kellett pihenniük egy kicsit, mivel rájuk esteledett. A fogadó nem volt túlságosan kényelmes, de még mindig jobban megfelelt az igényeiknek, mint a zord éjszaka.

Az éppen itt reggeliző paptól sikerült némi információt szerezni az egyik gyilkosról, akit itt látott. A hírek szerint a birkapörkölt megfekúdte a gyomrát, ezért csak lépésben tudott haladni. A következő állomás Amiens. A helyi csizmadia segítőkészsége nem ismert határokat. Készséggel felajánlotta hősünknek a szerzetesek szakadt szandálját, de a javításról már neki kellett gondoskodnia. A helyi szerzetesek elég szigorúan veszik a hivatásukat, s senkit nem hajlandóak beengedni a betegekhez.

Henri, a hűséges szolga azonban sikeresen beöltözött a szerzetesek csuhájába, viszont nem volt rajta a rend jelzése ezért gyorsan repültek is mindketten a monostorból. Sebaj, talán a következő állomáshelyen több szerencséjük lesz. St. Quentin. A rebellis hugenották a királyhoz hű erők néznek farkasszemet egymással eme város határában. Ide igyekezett az orgyilkos is, de az információk szerint nem jutott el idáig. A király katonái éppen piknikeznek a szabadban, de azért elég éberek. Még egy muskétást sem engednek be a fogadóba. Geoffroi csak Henri és egy féltve őrzött kincse segítségével tudta őket elcsalni a posztjukról.

Míg a vizet bámulták, addig ő gyorsan beslisszolt a fogadóba. Egy üveg brandy még a legmorcosabb őrmester hangulatát is feloldja.

Hálából engedélyt ad a fogadó látogatására. A tűzhely mellett fura figura melegszik. Alexander Dumas-nak hívják az istenadtát és írásból akar megélni. Ugyan kit érdekelhet manapság néhány testőr csíny-és széptevés. A fogadós is kifejezi a háláját egy üveg ódon francia borral. A kaland következő színhelye Párizs. Igen Párizs, ami már akkor is a csodák városa volt, pedig még nem is volt nagy tornya. De már akkor állt a Louvre és a Notre Dame. A templomról csúnya pletyka van

terjedőben. Állítólag egy Esmeralda nevű cigánylány időzött a falai között nemrég, romlásba is vitte a munkától hajlott hátú harangozót.

De ez csak a pletykás párizsiak kitalációja, semmi köze a valósághoz. Persze azért mostanság is történnek vidám dolgok. Vegyük csak a múltkori boszorkányégetést. Volt ott nagy vigasság, móka és kacagás. Még a táblákat sem vitték haza a párizsiak, gondoltak a következő fesztiválra. Az árusok tömkelege uralja a piacteret. Bartelezéssel sikerült nagynehezen egy sültpatkányhoz hozzájutnia a főhősnek, de rögtön oda is adta undorral az egyik utcagyereknek.

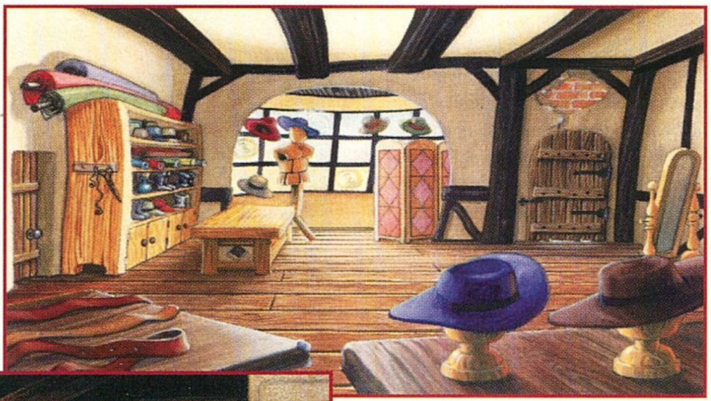
Már csak valami desszert hiányzik és megmutatja a párizsi útvesztőkben a Louvre-ba vezető utcát. Hősünk vissza is tért Amiens-be, bár előtte még kifosztotta a templomot a közeli kisvárosban. Még jó, hogy volt néhány biankó bűnbánócédulája. Henri álcáját sikerült tökéletesíteni, így el tudta terelni az éber szerzetesek figyelmét.

Persze a gyáva gyilkos nem várta meg a büntetést, inkább lelépett az ablakon keresztül. Rövid keresés után végül is sikerült megtalálni a keresett végrendeletet. A hazafelé vezető út eseménytelen maradt, leszámítva azt az apró rablótámadást, melynek során egy briganti elvette a féltve őrzött végakaratot. Ilyen balszerencse is csak hősünket érheti. Az ezredéhez visszatérve kis kárörömmel hallja, hogy nem csak őt érte ilyen baleset. A hatodik zászlóalj összes katonájának ellopta egy álarcos figura a kardját. Feltűnő ismertetőjelként az erdő összes fájába belevésett egy nagy Z betűt. Tettének oka ez idáig ismeretlen!!!

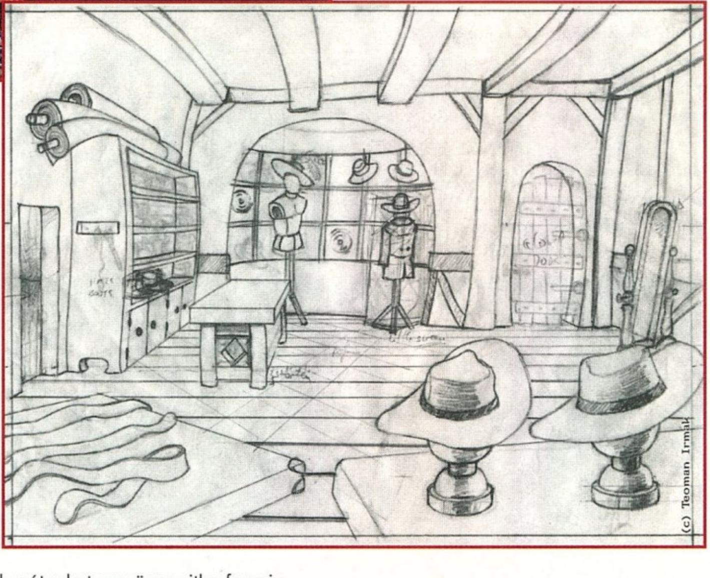
Geoffroi rögtön tudta, hogy az ő embere az. A kapitányt sikerült is kikérdezni ez ügyben, de az csak akkor engedélyezi a La Mans-i kiruccanást, ha bebizonyítja neki, hogy a muskéta kezelésében is otthon van. Eközben sikerült megismerkednie röptében Juliettel, a város legszebb, s egyben leglátogatottabb virágszálával.

Őt csak két dolog érdekli. A virágok és a versek. (No meg az sem árt, ha van pénze a kérőnek, elég jóképű, gyengéd, izgalmas, jó a franciaágyban, szeret főzni, imád beszélgetni, hűséges... és végül szereti a gyerekeket.)

Julett itt él a toronyban apjával és a húgával, aki most éppen a Kancellárt szórakoztatja Párizsban. Nincs is más dolga barátunknak, mint a kedvében járni a szép hölgynek mindenben. Időközben elfogtak egy boszorkányt és közszemlére tették a főtéren. Az igazság bajnoka ezt nem nézhette tétlenül és elhatározta, hogy segít a szerencsétlen öregasszonyon. A kaloda bezsírozásával nem is volt semmi problémája, de a fertelmes szagot már nem tudta ilyen könnyen megszüntetni. A vers megszerzése nem okozott különösebb gondot, csak az imádott nő egyik személyes tárgya kellett a költőnek az ihlethez. A vers iránt érzett hálából megajándékozta barátunkat egy üveg ritka francia parfümmel is, amely már akkoriban sem volt nagyon olcsó. Így sikerült megakadályozni egy újabb boszorkányégetést Rouen-ban. A hoppon maradt muskétások egyike tartotta a főhősnek a lövészpróbát. A bizonyítványt csak akkor kaphatta meg, ha sikerül a katedrális alsó szélét közepét úgy eltalálni, hogy az simán belefúródjon az ócskás egyik műanyag makettjébe.



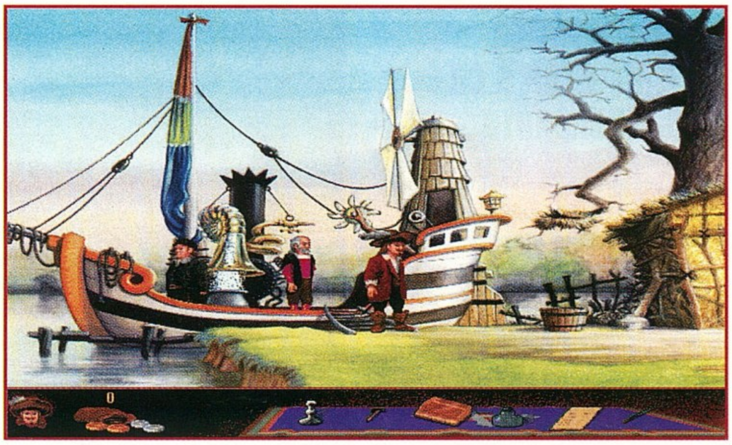
A darabokra zúzott makett elegendő a bizonyítvány megszerzéséhez. Innentől már sima volt az út La Mans-ba. A virágárus bódéja elől kölcsönvett egy szép bokrétát, már csak a színével volt egy kis baj. Valahonnan lila festéket kell szereznie, hogy orchideának álcázza a bokrétát. Rövid városnézés után kiderült, hogy a virágáruslány egy bordélyt és egy játékbarlangot is üzemeltet egyszerre. A megfelelő jelszó bemondása után le is leplezi a hamiskártyást. Ezek után újabb megpróbáltatások várnak hősünkre. Miss Fifi bájainak kell ellenállnia egy darabig. Alaposan körülnézve a szobában felfedezte, hogy rajta kívül más is meglátogatta a hölgyet. Naná, hogy a bandita az. A rövid, de annál keményebb csevegés után az álruhás Geoffroi rablótámadás áldozata lett. El is hurcolják egy rejtekhelyre, ahol megismerkedik a vezérrel, egy szemrevaló cigánylánnyal.

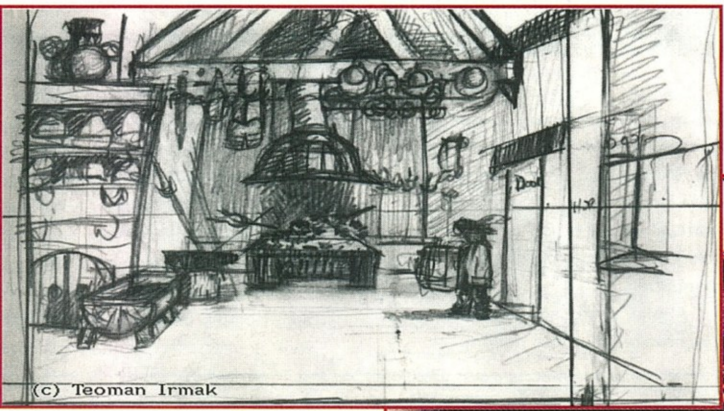


El is panaszolják neki a rablók sanyarú életkörülményeit. Hidegben és melegben egyaránt kint kell állniuk az út mentén és várni, hogy mikor bukkan fel a várva-várt postakocsi.

Geoffroi két huszárvágással meg is oldja ezt a problémát, melynek eredményeképpen visszakerül hozzá az a fránya végrendelet. Úgy tűnik mindenki elégedett, Julia megkapta az orchideákat, a Kancellár megkapta a végrendeletet, a Kardinális is megkapta a végrendeletet...

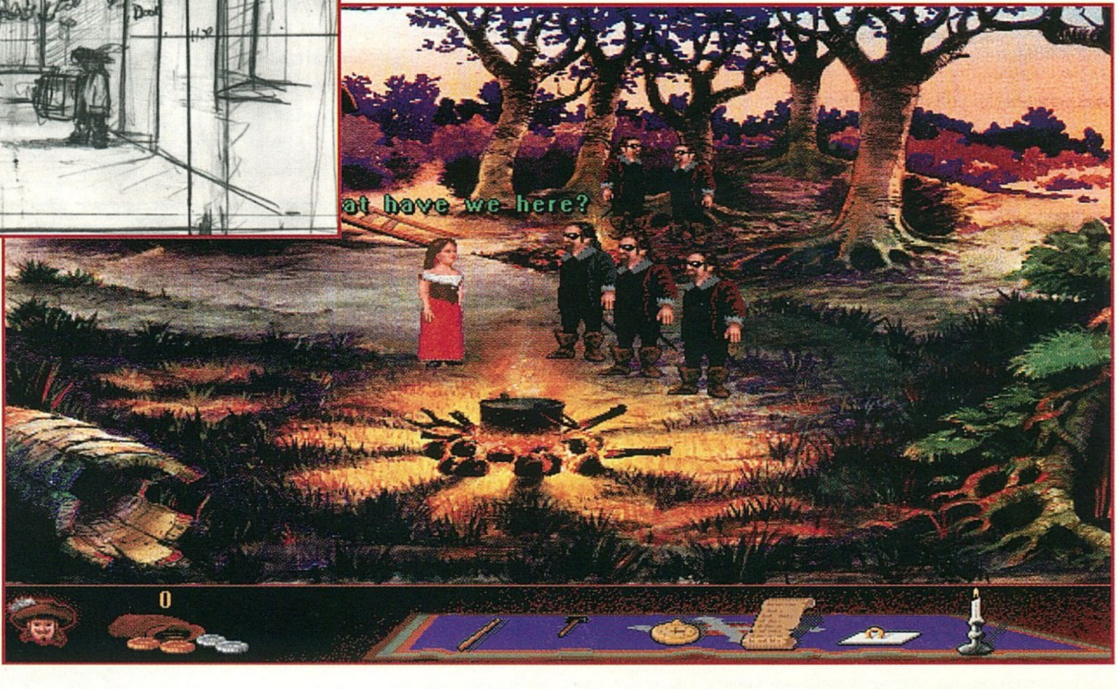
Hoppá itt valami nem stimmel, hiszen csak egy darab végrendelet létezik. Ez csak egy dolgot jelenthet, megint a fiatal muskétásnak kell ringbe szállni azért a nyamvadt papírért. A dolog kezd érdekes lenni, mivel már egy egész kastély birtoklása is kockán forog. Lehet, hogy Geoffroi az elveszett örökös a szamócaalakú anyajeggyel?





Az ostromlott La Havre a muskétások legújabb állomása. Itt kell belopakodni egy vakmerő fickónak az angolok közé, hogy megszerezze a város védelmének a tervét. A hajót egy jól szigetelt anyaggal meg is javította (Henri mindig is tudta, hogy Stella kotyvaléka igazán csak külsőleg lehet alkalmazni). Az evező összeeszkábálása sem okozott igazán nagy fejtörést. A Watergate ügy hátterében furcsa dolgok álltak. Egy kés, némi faggyú és egy spanyol reszelő egész birodalmakat buktathat meg. Most sincs ez másképp, a tervekkel simán a tengerbe lehet szorítani az angol kutyákat.

A kapitány igen elégedett volt a fiú teljesítményével, s nyomban az útjára engedte. A roun-i folyóparton egy öregúr éppen a kerítés tetejéről igyekszik lekászálódni. A zsebéből kiesett kulcs ott fekszik a kapu mellett, nincs is vele sok gond. Szinte természetes, hogy csak vízi úton lehet megközelíteni a kastélyt. Minő szerencse, hogy Senior Da'Vinchi éppen egy gőzzel működő masinát barkácsol össze. Mindössze három dolog hiányzik ahhoz, hogy működőképes legyen. Egy vitorlavászon, egy ékszíj és egy darab fém. Rövid keresgélés után mindhárom alkotórészt meglelte a városban. Az odaút nem volt egy leányálom, de a landolás az végképp katasztrofális volt. A kastélyban végre találkoztak a szerelmesek, amit gyorsan ki is használtak. Jól megmérgezték a vendégeket. A titkos ajtó megtalálása egy igazi muskétás számára nem jelenthetett nagy kihívást, így hamarosan a pincében



találta magát. A kardjával magához húzott egy köteg láncot és a rögtönzött Lánchídon átballagott a krokodilok fölött.

Itt azonban csapdába esett. Egy katona sakkban tartotta egy darabig, de a muskétások közismerten unalmas természetének ő sem tudott ellenállni. Kőbálvánnyá merevedett az unalomtól. Egy kis igazítás a varázskönyvben még a legnagyobb mágusokat is összezavarhatja. El is jött a nagy pillanat, de a szellemidézés nem egészen úgy sikerült ahogy azt a Kardinális eltervezte.

A ceremónia végén a gazok a várárokban kötöttek ki, míg hőseink izgatottan siettek a díszterembe, hogy kiderüljön tényleg az ifjú Geoffroi le Brun a kastély ura?

Vajon elveszi-e a szépséges Juliette-et és boldogan élnek amíg meg nem halnak? Egy nagy frászt!

Ilyen befejezés csak a Jean Marie filmek végén látható, mikor a főszereplők összedugott képpel vigyorognak bele a kamerába. Itt egészen más a befejezés. Akit érdekel, az játssza szépen végig az egészet. Itt a vége fuss el véle!

Már csak a befejező soraimat kell végigszenvednetek. Egész kellemes játék volt ez a Touche. Masell úr nem igazán tudta, hogy mit hagy ki amikor a Frankestein-t választotta ezt helyett. Egyszer mindenképpen érdemes végigjátszani már csak a remek grafikájáért és a hangulatáért is. A képek szerintem minden kétkedőt meggyőznek a játék milyenségéről.

Mellesleg az sem elhanyagolható tény, hogy már egy 386-os gépen is vígan Touche-zhatunk.

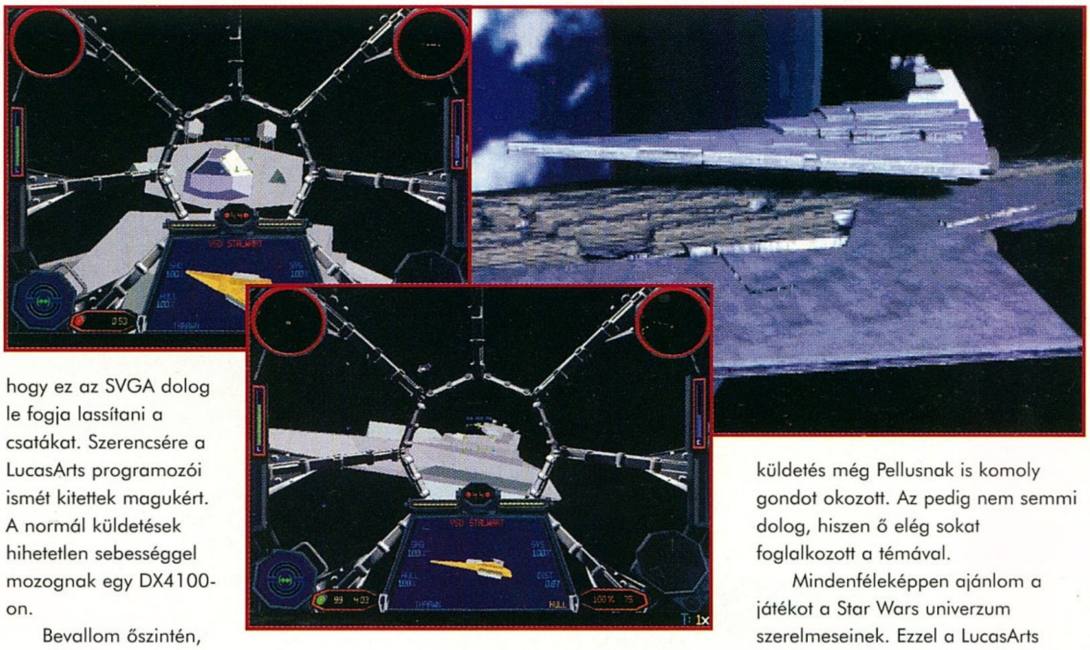
Mocsy

PC GURU

90%

Monkey Island a XVI. században

TIE FIGTER COLLECTOR'S CD
LUCASARTS



A LucasArts cég az X-Wing-gel és a Tie Fighter-rel új fejezetet nyitott az űrszimulátorok történelmében. Ők voltak az első akik felismerték, hogy egy élvezetes űrharc sokkal többet ér, mit egy-egy szép, de szinte játszhatatlan csata. Nagy kár, hogy sok más cég nem ezt a taktikát követi. Sokkal kevesebb szemét árasztaná el a szoftverpiacot.

Az eredeti X-Wing után hamarosan kijött a Collector's CD is. Ez tartalmazta az összes addig megjelent kiegészítő küldetéslemezeket is. Ezen kívül azonban nem volt rajta igazán nagy újítás. Nem úgy a Tie Fighter CD. A kor követelményeinek megfelelően SVGA grafika váltotta fel a pixeles VGA-t. Ez minőségben igen nagy előrelépés, hiszen sokkal szebbek lettek a csatajelenetek. Igen, ez egy kicsit furcsa nekem, hogy miért csak a csatákat rakták át SVGA-ba és miért nem az egészet. Ennyi pénzért azért igazán megérdemeltük volna. Bevallom, egy kicsit tartottam tőle, hogy ez az SVGA dolog le fogja lassítani a csatákat. Szerencsére a LucasArts programozói ismét kitettek magukért. A normál küldetések hihetetlen sebességgel mozognak egy DX4100-on.

Bevallom őszintén, hogy azon a gépen nem teszteltem olyan küldetést amelyben, 2 csillagromboló, 4 fregatt és 10-15 vadász is jelen lett volna. Gondolom itt azért már le kell venni a részletességet egy kicsit. Néhány apró, de kellemes részlet is bekerült ebbe a verzióba. Gondolok itt arra, hogy forog a csillagromboló radarja vagy a lövegtorony ráfordul a célra.

Néhány új hadjárat is felkerült a CD-re, ezek szervesen kapcsolódnak az előző missziókhoz (az áruló Zarint kell likvidálnunk). Miután végeztünk Zarin barátainkkal, ismerős helyre vezényelnek. Ez a hely az Endor bolygó, ahol az új Halálcsillag van készülőben.

A játék nehézsége egy kicsit megnövekedett, mivel néhány küldetés még Pellusnak is komoly gondot okozott. Az pedig nem semmi dolog, hiszen ő elég sokat foglalkozott a témával.

Mindenféleképpen ajánlom a játékot a Star Wars univerzum szerelmeseinek. Ezzel a LucasArts feltette a koronát az X-Wing és Tie Fighter sorozatra. Sokkal többet szerintem már nem tud kihozni ezekből, bár a Hoth felszínén még mindig nem kalandoztunk. Ki tudja, hátha azt is megcsinálják a közeljövőben?

Mocsy

LION
US GOLD/ SANCTUARY WOODS

Vágytál-e valaha arra, hogy egy oroszláncsalád tagja, mi több vezetője legyél? Kíváncsi vagy-e rá hogyan élnek, vadásznak, szaporodnak ezek a nagymacskák, milyen hétköznapi problémákkal kell szembenézniük? Ha a válaszod igen, akkor neked készült a Predator Series legújabb darabja, a Lion. A sorozat előző része (Wolf) a farkasok világát igyekezett bemutatni és most, ki tudja milyen logika alapján, az oroszlánok kerültek terítékre.

A CD tartalma három fő részre tagolható. Az első egy kötetlen játékot kínál, melyben húsz oroszlán közül kiválasztott egyedet vagy akár többtagú családot irányíthatsz. Itt érdemes kezdeni az ismerkedést a programmal, mert a következő lehetőség a scenario választása lesz, ahol egy-egy feladatot kell megoldani. Ez még a leggyengébb fokozatban sem fog menni előzetes gyakorlás nélkül! A Lion harmadik része a safari, ami videofelvételekkel, fotókkal és persze szöveges információk segítségével vezeti az érdeklődőket az oroszlánok világába.

A program értékelése elég lehangoló képet fest. Meglehetősen gyengére sikeredett a játékos rész, nem lesz nehéz az esetleges folytatásban jobbat csinálni. A küldetések túlságosan nehezek egy kisgyerek számára, az érettebb korosztályból pedig nem hiszem, hogy lekötne bárkit is öt-tíz percnél tovább. A multimédiás anyag, ami igyekszik feltárni az oroszlánok minden titkát vagy legalábbis a főbb tudnivalókat, egész jó, de az igazi nagymacskarajongók számára nem hiszem, hogy bármilyen újdonságot is tartalmazna. Márpedig ezt a CD-t csak nekik, specifikusan az oroszlánok rajongóknak tudtam volna ajánlani.

Lily

Cybermage

Darklight Awakening

ORIGIN
CD, WIN95, WIN3.1, MS-DOS 5.0, 486DX/66, 8MB RAM, 30MB HD, VGA, SVGA, MOUSE, Ismertebb hangkártyák

ORIGIN – mindenkinek mást jelent ez a név. Vannak akik az Ultima sorozatra asszociálnak belőle, másoknak egyértelműen a Wing Commander ugrik be a hallatán. Ami közös volt ezekben az alkotásokban, hogy szinte minden esetben remek sztorival és fantasztikus grafikával megáldott, eredeti ötlet alapján készült játékokról beszélhettünk. Igaz, a programok sebessége mindig hagyott kívánnivalókat maga után, de ez az „apró" kellemetlenség a cég üzletpolitikájából adódott, így sajnos kénytelenek voltunk elfogadni, hogy erőművek nélkül nem sok jóra számíthatunk. Azok a szerencsések azonban, akiknek megadatott a „megfelelő" konfiguráción kipróbálni az Origin játékait, az esetek 99 százalékában csak ámultak és bámultak a látottakon! Mondom, így volt ez eddig. Aztán megérkezett a Cybermage, és bizony ha nem lenne ráírva a dobozára nagy betűkkel, hogy „Origin – We create worlds", el sem hinném, hogy ez a program is ugyanannak a csapatnak a munkája, mint akik az előbb említett klasszikusokat megalkották nekünk...!

ELSŐ BENYOMÁSOK

A kezdet kezdetén még nagyon bizakodó voltam, hiszen a játék prezentációja a megszokott minőségű volt. A kísérő kézikönyv szépen és ötletesen kidolgozott, bár lényegesen vékonyabb, mint más Origin játékok esetében már megszoktam. Ezúttal az előzményeket egy képregény segítségével ismerhetjük meg, és ez a stílus végigkísér az egész játékon. A történet fejezetekre van felosztva, azaz minden epizód egy különálló képregényfüzetnek felel meg. A körítést maga a híres D. W. Bradley írta, így ezzel elméletileg nem lenne szabad problémának lenni. Akinek esetleg nem mondana sokat ez a név, annak előljáróban csak annyit, hogy ez az úriember alkotta a méltán népszerűvé vált Wizardry sorozat történetét is...

Maga a sztori 40-50 évvel a jövőben játszódik, a szokásosnak számító utópisztikus világpolitikai eseményeket követően (nagyvállalatok által irányított kormányok, önállóságra vágyó űrkolóniák, háborúk stb.). Ez persze csak egy alaphangulatot ad a játéknak, mely egyébként teljes egészében olyan, mintha a Cartoon Network egyik „superhero"-s sorozatát néznénk Doom-szerű környezetbe átültetve. Minden kétséget kizáróan az alkotók célja is ez volt, így aki képes hosszú órákig mondjuk Hulk kalandjain elmerengeni, az itt is remekül beleélheti majd magát az egészbe.

A Cybermage főhőse is egy „superhero", ki félig ember – félig gép, de legalábbis teli van pakolva mindenféle implant-tal. Az egészhez a techno elemeken kívül hozzácsaptak még egy kis fekete mágiát is, csak hogy hősünk a lézerpisztoly pufogtatása mellett varázsolni is tudjon. Ez a körítés nekem személy szerint nem nyerte meg a tetszésemet, de mivel magából a programból ezidáig még semmit sem láttam, kicsit elhamarkodott lett volna előre mélyreható következtetéseket levonni.

A MEGVALÓSÍTÁS

Miután elindítottam a játékot, az első kérdés ami felötlött bennem így hangzott: „Vajon mit akart az Origin ezzel a programmal???". Ha a terv egy ütőképes „Doom-klón" létrehozása volt, akkor bizony talán nagyobb figyelmet kellett volna fordítani az irányításra (a kezelőbillentyűket nem lehet teljesen szabadon átkonfigurálni, a mozgás helyenként túl gyors (emiatt néha képtelenség bizonyos helyekre bejutni), az oldalazást és a le/fel nézelődést nehéz hatékonyan alkalmazni stb.). Ha ellenben egy System Shock-szerű kaland/akció játék volt a cél, akkor a fejtörőket kellett volna jobban kihangsúlyozni (nem pedig a primitív „egy tárgy van elrejtve az egész labirintusban, amit csakis egy helyen lehet használni" sémát követni). Kicsit olyan érzésem volt, hogy a programot anno még a Looking Glass-os fiúk kezdték el fejleszteni (legalábbis erre utal a System Shock-ból áthozott térképező rendszer), majd miután a fejlesztőcsapat átvándorolt a Virgin-hez, a project félkész állapotban ottmaradt az Origin-nek, és mivel ők nem akartak bukni rajta, egy másik csapattal befejezték. Ez persze csak feltételezés, de a kivitelezés minőségéből csak erre tudok gondolni.

A program egyébként grafikailag többé-kevésbé még rendben is lenne SVGA-ban, ekkor viszont nem árt, ha kerítünk egy 133-as Pentiumot Burst cache-sel. VGA-ban is elkel egy gyengébb Pentium, így ebből a szempontból (de csakis ebből) az Origin hozta a formáját!

Az előbb leírtakból azt hiszem már kiderülhetett, hogy nem voltam lenyűgözve a programtól. Félreértés ne essék, a Cybermage-dzsel gond nélkül el lehet szórakozni pár órán keresztül (akárcsak az összes többi középkategóriás Doom-klónnal), ha más cég adta volna ki a programot, valószínűleg még dicsérném is. Az Origin-től azonban nem ezt várná az ember! Olyan ez, mintha mondjuk a LucasArts kiadná a Quarantine-t, ami a maga nemében egész jó kis játék, de valójában messze nem éri el a LucasArts által képviselt minőségi normákat! Remélhetőleg csak egyszeri botlásról van szó az Origin részéről...

Del

PC GURU
62%
Közepes Doom-klón kevés újdonsággal

The 11th Hour

A maga stílusában kiváló

VIRGIN TRILOBYTE
CD, WIN95, MS-DOS 5.0, 486DX2/66, 8MB RAM, 4MB HD, MOUSE, Ismertebb hangkártyák Speaker

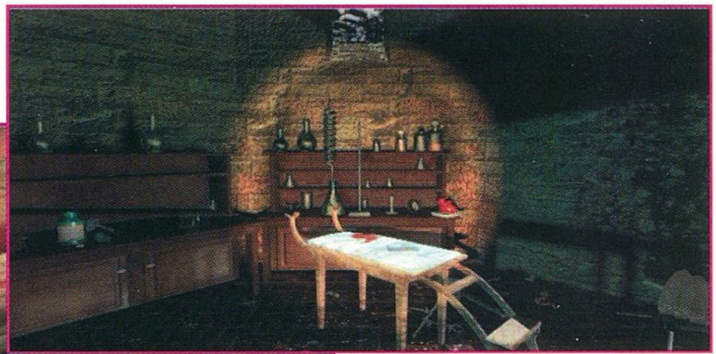
70 ÉVVEL KÉSŐBB

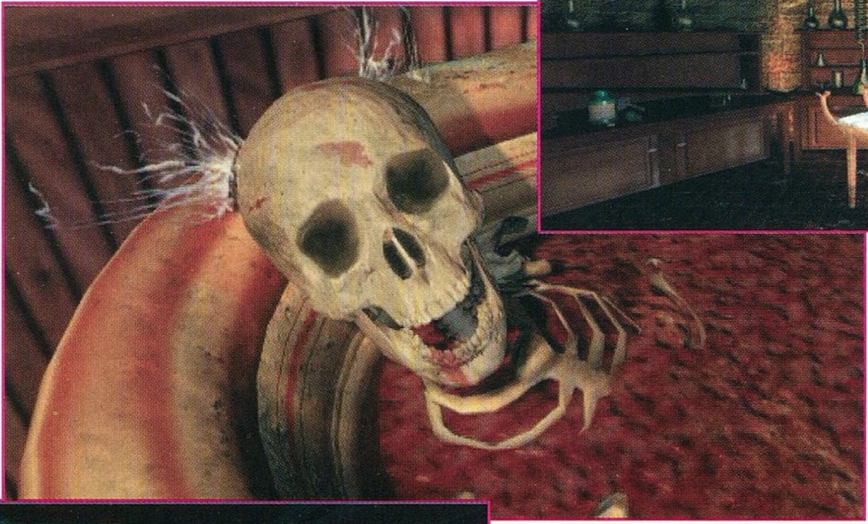
A száguldását éppen csak egy rövid pihenőre megszakító átutazó emlékezetéből távolodó járgánya sebességével azonos tempóban törlődnek a New York állambeli Harley főutcájának sajátos képei. De miért is lenne másképpen? Az elmúlt órák során már tucatnyi megszólalásig hasonlóan semmitmondó településen keresztül vezetett az út. A hömpölygő Hudson folyó partján fekvő, nyugalmat árasztó kisváros pedig valóban nem rejt semmiféle említésre méltó érdekességet a gyanútlan nézelődők számára.

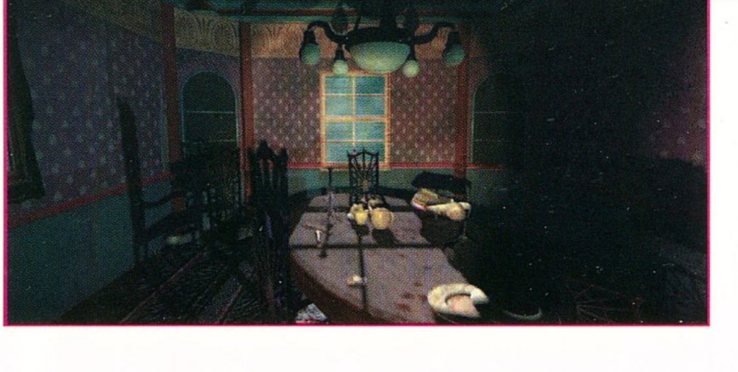
Az út menti fogadóba betérők legfeljebb a híg kávéért elkért 50¢-re emlékeznek bosszankodva, vagy éppenséggel a csábítóan gusztusosnak tűnő, azonban kellemetlen fűrészpor-ízű csokis fánk kapcsán gondolnak vissza Harley-i látogatásukra. A legtöbbjük azonban még annyi érdeklődést sem tanúsít a furcsa helybeliek iránt, hogy pillantása megakadjon a tálcát bravúros ügyességgel egyensúlyozó pincérnő mesterséges kézfején. Egyesekben talán túlzottan is a **Twin Peaks** ijesztő hangulatát idézheti a hely. Mások bizalmatlanságát pedig saját fantáziájuk élénksége táplálja. Ők mindenhol lappangó bűnt sejtenek a számukra olyannyira nyomasztó eseménytelen életvitel álarca mögött. Azonban egyetlen közös vonása mindegyiküknek van. Távozásuk legalább oly hirtelenül történt, mint amilyen érkezésük volt.

Noha ezt akár sértésnek is felfoghatták volna, az érdektelenség valójában jótékony pajzsként szolgált a helybeliek számára. Hiszen immár két generáció óta gyanakvással viseltettek a Harley-ba vetődő kíváncsi idegenek iránt. Hívatlan vendégeknek számítottak mindazok, akik élénk érdeklődést tanúsítottak a nyomtalanul eltűnt, renitens játékkészítő magányosan álló kúriája iránt. Akik a figyelmeztető szavakkal mit sem törődve bemerészkedtek a borzongást árasztó falak közé. Akik ismét felhánytorgatták volna egy sokak életét örökre megváltoztató, de sötét titka, és az újabb gyilkosságok között. Azonban a vad feltételezéseken alapuló számos cikksorozatok megjelentetésén kívül, semmiféle gonosz erő részvételére utaló bizonyítékot sem sikerült felfedniük a négy nő és három férfi rejtélyes halálával kapcsolatosan. Még a helybeli babonákat jól ismerő Sheriffnek sem voltak kétségei afelől, hogy egy nagyon is hús és vér sorozatgyilkos mesterkedéseivel állnak szemben.

Azonban a kúria parkjában érte támadást, jobb kézfeje megmagyarázhatatlan elvesztése







árán túlélő egyetlen személy leleplezése után az események új fordulatot vettek. És éppen ez a történtekről amnéziát színlelő lány keltette fel a 'Megoldatlan esetek' című műsorához anyagot gyűjtő **Robin Morales** érdeklődését a Stauf kúria legendája iránt. A felettébb dúskeblű hölgynek azonban sejtelme sem volt elhatározása következményeiről, hiszen titokzatos eltűnését követően ismét kísérteni kezdett a múlt.

lassan a feledés jótékony homályába merülő, drámai éjszaka eseményeit.

És akiknek hetekkel ezelőtt, a környező erdőkben felfedezett megcsonkított tetemei ismét az érdeklődés központjában emelték az oly régóta ismét békében élő várost.

Ezt követően pillanatok kérdése volt csupán, hogy a szenzációhajhász riporterek párhuzamot vonjanak Harley évtizedekig őrzött

HENRY STAUF HAGYATÉKA

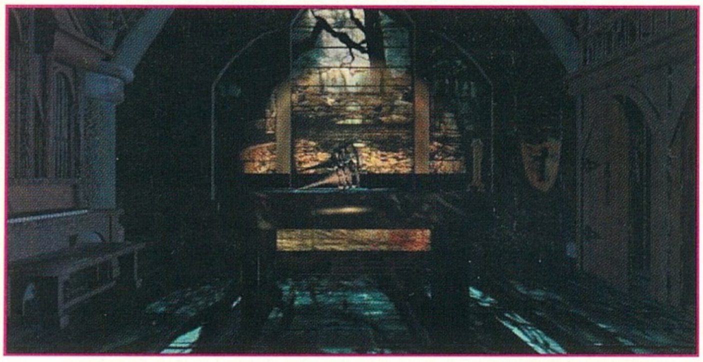
Igaz, ennek első jeleire két héttel később, **Carl Denning** nevű munkatársához rejtélyes módon eljuttatott küldemény felbontásakor

derül csak fény. A Casio electronic organizer-rel kísérteties hasonlóságot mutató **GameBook** LCD-jén felvillanó képsorok jelentik az első használható nyomot Robin sorsával kapcsolatosan. A kétségbevonhatatlan macho mivoltát szimbolizáló bőrdzsekije nélkül egy tapodtat sem mozduló férfi pedig gondolkozás nélkül belevág egy lidércnyomásba, melynek megoldása ott lappang a Stauf kúria dohos falai között.

A bukósisak nélküli száguldás alatt felelevenített emlékek pedig vajmi kevés kétséget hagynak a férfit hajtó valódi motiváció forrása felől. Ennek tükrében immár nem jelenthet meglepetést, hogy a hatalmas önbizalomról bizonyosságot tevő Carl számára mi sem természetesebb, mint hogy a koromsötét éjszaka és a szokványos személyi arzenál hiánya ellenére, mindössze egyetlen zseblámpával felfegyverkezve induljon felfedező útjára.

Azonban amint az egykoron színen ólomüveggel díszített bejárati ajtó helyén éktelenkedő deszkákat felfeszítve belép a baljós hangulatot árasztó házba, a történet személyes fordulatot vesz...

Már az első pillanatban megmagyarázhatatlan deja vu kerít hatalmába amint a lámpa imbolygó fénycsóvája végigpásztáz a tágas termen. A félhomály és szinte



tapintható pusztulás ellenére azonnal ismerősnek tűntek a felfelé kígyózó, helyenként szakadozott futószőnyeggel borított lépcsők. Azonban az egykoron pazar bútorokkal berendezett helyiségben csupán néhány szúrágta faváz kelt riasztó árnyakat a falakon, és a csupasz padlón heverő törött képkeretek sem idézik a letűnt kor gazdagságát.

Aztán mintha csak hosszú évek óta erre a pillanatra tartogatta volna elernyedt rugói utolsó erejét, az öreg ingaóra éjszakába hasító éles ütése mintha végtelennek tűnő percekig zúgna fülünkben. És a csend többé nem is lesz teljes. Átveszi helyét a fejünkbe halkan zengő hátborzongatóan sejtelmes muzsika. Ekkor kell rádöbbennünk, hogy egy különösen szerencsétlen személyiség-változás következtében a továbbiakban nekünk kell átvenni a csakis Gamebook-ja **„HELP"** funkciójára számítható, nem éppen atomfizikus Carl szerepét.

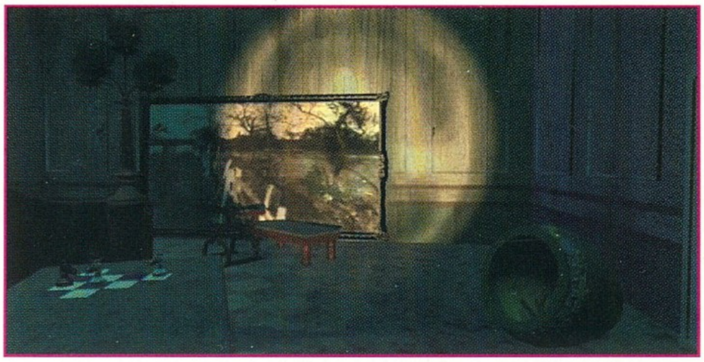
EGY MEGNYUGTATÓ FOLYTATÁS...

Immár három év telt el azóta, hogy a CD-ROM és így a multimédia elterjedésének hajnalán, az új csodát már birtokló kiváltságosok társasága, mint hetedik vendég, meghívást kapott egy különös party-ra, mely során felszínre kerülhettek a résztvevők legrejtettebb emberi és észbeli képességei.

A **The 7th Guest**-et százak utálták és ezrek bálványozták, egyben azonban mindenki egyetértett az akkori szemmel nézve észbontó – 2 CD terjedelmű – programmal kapcsolatosan: Ha fejtörői nem is, a grafikája, animációi és hangulata új csúcsokat döngetett. Felejthetetlen, kísérteties soundtrack-je pedig a PC-s éra valódi klasszikusává vált. Ez pedig sajnos elenyészően kevés más produkcióról mondható el.

Ilyen bevezetést követően a **Trilobyte**-nak attól a pillanattól fogva embertelen elvárásoknak kellett megfelelnie, mikor a napjainkban játszódó folytatás elkészítése mellett döntöttek. Szerencsére az **11th HOUR** sikeréhez a csapat kreativitása és profi színész gárda szakértelme mellett az PC-k jelentős teljesítménynövekedése is hozzájárult.

Tehát a jelenlegi trendnek megfelelően itt is felkészülhetünk a digitalizált filmrészletek kavalkádjára, melyekkel nemcsak a bevezetésben, hanem bizonyos lényegesebb fejtörők teljesítését követően, a kutatásaink



során is találkozhatunk. A GameBook-ban csak megoldott feladat esetén visszanézhető felvételekből, megismerkedhetünk a Robin eltűnését megelőző órák eseményeivel, melyek a játék előrehaladtával egybefüggő thriller-é alakulnak. A teljes képernyős, szinte kifogástalan megjelenítés pedig még élvezetesebbé teszi a borzongást.

Mindezek ellenére az immár akár **24-bites** színmélységben is működő program eszenciáját továbbra is a renderelt animációk világában megoldandó ötletes fejtörők alkotják, de nem beszélhetnénk fejlődésről, ha a **11th HOUR** nem tartogatna egyéb kihívásokat is. Itt elsősorban azon anagrammákon és mozaikszavakon alapuló feladatokra gondolok, melyek révén lehetőség nyílik a kúria helyiségeiben elszórva fellelhető tárgyaknak, Stauf hagyatékának közelebbi megismerésére. Sajnos ezen problémák értelmezése fogja legjobban megkeseríteni életünket, mert meglehetősen nagy angol nyelvben való jártasságot feltételez. Az átkozott játékkészítő pedig előszeretettel teszi próbára szürkeállományunkat ezen feladatokkal, és ami még ennél is rosszabb, csúfolódó hangja, visszahangzó gúnyos nevetése esetenként jogosan tükrözi oktondiságunkat.

Sajnos pont ilyen pillanatokban érezhetünk ellenállhatatlan vágyat, a GameBook abszolút hangulat romboló „Help" funkciójának aktiválására. Szerencsére a médium szövetségesünk mentális energiatartaléka sem végtelen, így túl gyakori nyaggatása esetén válaszai egyre kevesebb segítséget fognak jelenteni. Tulajdonképpen semmi szükség nem volt erre a játékmenet szempontjából különösen káros csábításra! Ezen kívül viszont nehezen tudnék más kifogást említeni, hacsak nem a **T7G** CD-jein még megtalálható, azonban a 11th HOUR 4CD-jéről már lemaradt hangsávokról lenne szó.

...RIASZTÓ IGÉNYEKKEL!

Tulajdonképpen itt nem jelent létszükségletet a Pentium, bár a 4x CD-ROM önmagában nem elegendő a zökkenőmentes film lejátszáshoz. A program Achilles-sarkát a video vezérlő képességei, vagy éppen ennek hiánya jelenti. Egy 2MB-os PCI kártya esetén valóban nem tapasztalhatók problémák. Azonban a „csak" 256 színt megjeleníteni képes vezérlők esetén, sajnos csak szürke árnyalatok sokaságában látható a jobbra érdemes kúria. A 2x CD-ROM jó esélyekkel biztosítja a 'rángó-vizsn' nevű jelenséget, míg a 8MB RAM-nál kevesebb esetén, akár bele se vágjunk. Úgysem fog sikerülni.

Viszont mindazon acél idegzetűeknek, kik szeretnék átérezni milyen is az az igazi gerinc bizsergető félelem, mikor a legkisebb szokatlan nesz is bénító rettegést okoz és egy megnyikorduló parketta pedig 200 feletti pulzust jelent, bátran ajánlhatom, hogy kalandozásaikat korlátozzák a sötétség óráira.

Sorell'

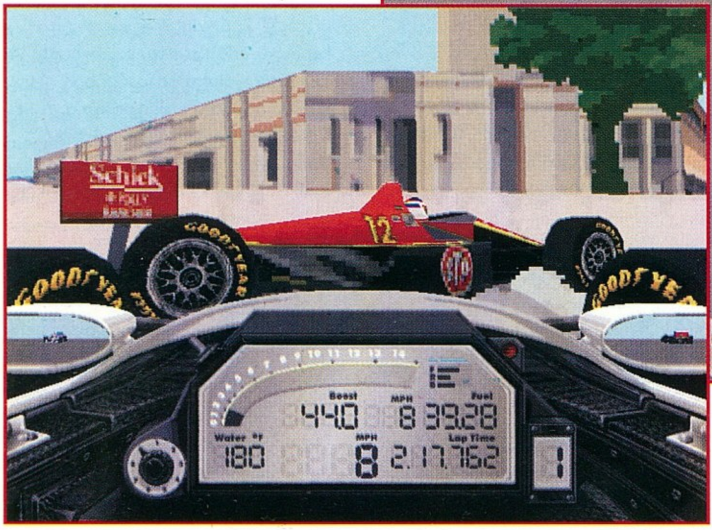
PC GURU
86%
Szó szerint „iszonyatos".

Indycar 2

Mint a villám...

VIRGIN
PAPYRUS
CD, MS-DOS 5.0, 486DX2/33, 8MB RAM, 12MB HD, VGA, SVGA, JOYSTICK
Ismertebb hangkártyák

Gondolom még mindenki emlékszik az Indycar-ra. Akkor OK, mert én sajnos nem láttam. Tudomásom szerint a Papyrustól csak a Nascar-t és a Nascar Track Pack-et



ismerem. Nemrég olvashattátok is a CD-GURU-ban a Nascar Track Pack ismertetőjét. Mivel nekem a Nascar nagyon tetszett, gondoltam közelebbről is megvizsgálhatnám az új Indycart. Szerencsére a szerkesztőségben is úgy gondolták, hogy én vagyok az ember erre a feladatra. Nagy érdeklődéssel vettem a kezembe az Indycar 2-t.

Nagyon pozitív, hogy fut SVGA-ban is, csakúgy mint a Nascar. Természetesen a VGA mód a gyengébb gépek tulajdonosai részére még megvan. Egy DX4/100-on kifogástalanul fut SVGA-ban az Indycar 2. Természetesen ajánlott SVGA-ban futtatni (azoknak, akik erre alkalmas géppel rendelkeznek), mert sokkal szebb a kidolgozása mint VGA-ban.

Miután elindítottam a játékot először az tűnt fel, hogy szerintem nincs annyira szépen kidolgozva, mint a Nascar volt. Lehet, hogy ez azért van, mert az Indycar autók külsőre egyszerűbb felépítésűek mint a Nascar autók, nem tudom, de nekem SVGA-ban is kicsit darabosnak tűnik (nehogy azt higgyétek, hogy valami képzavarral küszködök, hogy az előbb azt „mondtam", hogy sokkal szebb az SVGA, meg .. természetesen a sima VGA-hoz képest). Na mindegy. Nekem nagyon fontos volt a Nascar-ban, hogy a saját ízlésem szerint festhettem le az autómat, és itt is megtehetem, a Paintkit porgrammal. Szerintem ez is igénytelenebb mint a Nascaré volt, gyengébbek a minták .. na mindegy, gondoltam, ez még nem jelent semmit.

Maga a program alapvető kidolgozása (menük) igényes. Ami nagyon megfogott a programban, az autók hangja. A Forma 1-es autókkal szemben az Indycar autók motorjai turbófeltöltővel rendelkeznek. Ebből adódik a motor sivítása nagyobb fordulatszámokon. 10.000 ford/perc körül már adrenalin növelő hatása van az autók hangjának. 13.000 körül, amikor a piros sávba ér a fordulatszámmérő, már istenes. Szóval ez a hang nagyon nagyon feldobja az egészet.

Elég nagy autós múltam van számítógépen is (Stunts, Network Q Rally, Nascar, Need for Speed akár a régi jó Test Drive 1-2), tehát rögtön kipróbáltam egy próbakörre a gépezetet.

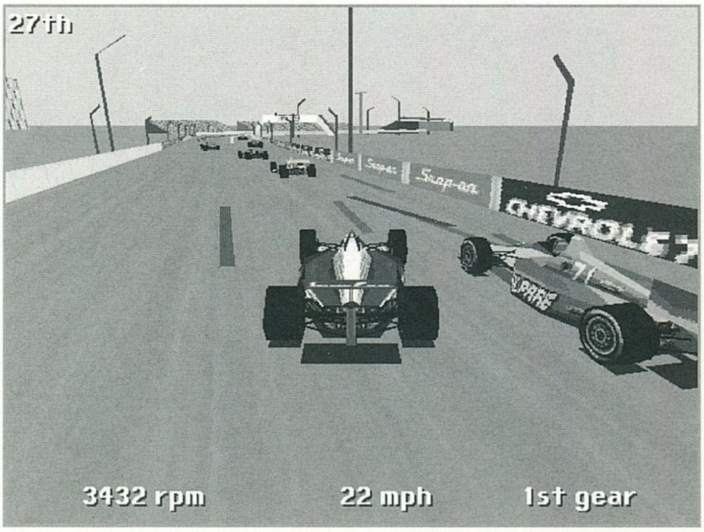
„Tí-nek ez volt az első hivatalos Indycar versenye. Nem tagadta, hogy egy kicsit ideges, hiszen nem akart rosszul bemutatkozni. Tudta, hogy finoman kell kezelni egy ilyen „műszert" és csak akkor véglegekig hajszolni, amikor már minden „porcikáját" ismeri. Sajnos nem volt elég ideje az autó túlzott megismeréséhez, ezért a higgadtságra törekedett. Az újságírók kint álltak a depóban. Az egyikük észrevette, hogy egy általuk eddig

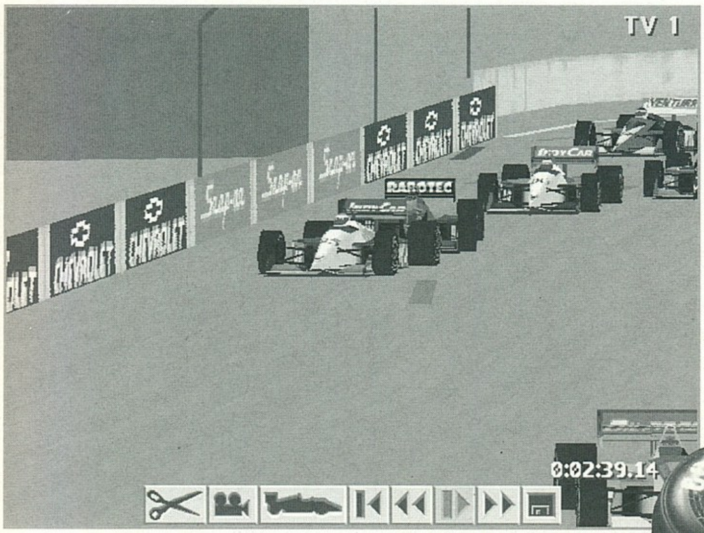
nem ismert pilóta közeledik az új Mercedes felé. Rögtön lerohamozták és számtalan kérdést vágtak a fejéhez, de választ csak annyit kaptak , hogy „A verseny után, OK?". Tí csak arra gondolt, hogy higgadt legyen és végig menjen a pályán. Ez csak az első versenye, mutassa meg, hogy érdemes foglalkozni vele. Beült az autójába. Igen, az ő autójába. Ott volt az oldalán a neve: Mr.T. Még mindig nehézkes volt a beszállás a szűk kabinba, nem igazán szokott még hozzá, hogy bepréselje magát a versenyautóba. Ez volt az időmérő edzés. Kipróbálta az interkomját. Minden OK. Adott egy kis gázt. Élvezte az autó szépséges, sivító hangját. Adott egy kis gázt és megnyomta a felváltó gombot. Az autó az enyhe gázadásra is félelmetesen reagált. Úgy érezte, mintha a földön ülne és valami észveszejtő erő húzná maga felé. Teljesen lenyomta a gázpedált és az autó rakétaként kezdett száguldani. Lenézett a fordulatszámmérőre és 9.000-es fordulat körül az eddiginél is iszonyatosabb erő préselte az ülésbe. Mintha valami felrobbant volna és ő most repülne. 13.700. Felváltás. 2. 3. 4. Az autó mintha a földhöz lenne ragasztva úgy feküdt az úton. A sebesség mindig is mámoros hangulatba ejtette Tí-t. A mámoros hangulatból egy éles kanyar rázta vissza a jelenbe. 3. 2. Kis fék, majd egy teli gáz. 3. 4. 5. 6. Hosszú egyenes. Csak csíkokat látott. Hirtelen egy piros fény kezdett villogni a műszerfalon. Baj van, baj van, szerencsére már közel volt a depó. Üresbe váltott és begurult. Teljesen maga alatt volt, hogy egy kört nem tudott megtenni gond nélkül. A szerelők rövid vizsgálódás után megállapították, hogy a motorvezérlő elektronika mondta fel a szolgálatot. Ezt hamar kicserélték...

Hatodiknak futott be. A vezetőség teljesen el volt ájulva az új pilóta teljesítményétől. Ez a fiatal srác élete első versenyén a hatodik helyről fog indulni. Nem kis dolog. Az autóval minden rendben volt... látszólag.

Eljött a verseny napja. Magabiztosabb volt mint tegnap, hisz mégiscsak hatodiknak futott be. Kilenc óra. Kiment az előkészített autójához, ami már a rajthelyén várta. Bepréselte magát az ülésbe, bekötötte a biztonsági övét és várt. Az elmúlt néhány napban szebbnél-szebb lányok forgolódtak körülötte. Most is egy kis szöszi tartotta neki a napernyőt. Beindították a motort. Még mindig beleborzong a motor hangjába. „Fél perc az indításig!" – hallotta. Elvitték a napernyőt. Várt. Piros... piros... lenyomta a gázpedált és 5.000-re pörgött fel motor... piros, zöld. 1. 2. Már is előzte az előtte levőt. Jól elkapta a rajtot. 3. 4. Jobb kanyar. 3. 2. Most egy hosszú egyenes következik. 3. 4. 5. Már 160 mph-del száguldott és látta is az egyenes végét. 6. 180 mph.

Úgy gondolta, hogy a kanyar külső ívén próbálja megelőzni az előtte haladót, ezért egy kicsit később kezdett el fékezni, a kanyar íve előtt halotta, hogy valaki nagyon a fenekében van. Hatalmas csattanást halott és látta, hogy a kocsi orra nekirohan a palánknak. Hátulról csak a lángoló motor melegét érezte. Megnyomta a tűzoltó-berendezés gombját. Megpróbált kiszállni de nem bírt. Érezte, hogy kezdi elveszíteni az eszméletét. Hangokat hallott..."





Akár ilyesmi is előfordulhatna az életben. A játék nagyon jól szimulálja az Indycar autókat (ne felejtsük el, hogy a Nascar az USA-ban megkapta a legjobb szimulátornak járó díjat). A Papyrus megint egy profi programot készített. Ez előnyére és hátrányára is válik az Indycar 2-nek. Előnye, mert megismerteti az embert az Indycar világgal (garázs, helyszínek, feszültség...), viszont a hátránya, hogy épp ezért elég nehéz. Nehéz úgy beállítani az autót, hogy profi legyen. És ne feledjük el, hogy minden pályán más és más beállítást érdemes használni, a pálya viszonyainak megfelelően. Egy hosszabb pályán ahol sok az egyenes, érdemes hosszabb sebességi fokozatokat beállítani, mert ott a végsebesség a fontos. Egy olyan pályán, ahol sok kanyar van érdemes rövidebb sebességfokozatokat beállítani, mert ott az autó gyorsulására van szükség. És ez még nem minden. A gumik keménysége és hőfoka, a futóművek keménysége vagy teszem azt lágysága, a szárnyak dőlésének szöge...

Ez mind sokat számít ahhoz, hogy sikeresen vehessünk részt a versenyeken. Például arra figyeljünk, hogy amikor időmérő kört megyünk, akkor csak annyi üzemanyag legyen a tankban, amennyi a két körre szükséges. Ennyivel is könnyebb az autó és ennyivel is jobb köridőt mehetünk. Egy szó is elég ahhoz, hogy leírjam NEHÉZ beállítani jól az autót.

Ebben a programban is működik a jól megismert Replay opció. Ennek a segítségével visszanézhetjük az eltelt kb. ½-1 perc (memóriától függ) eseményeit. Amikor tele volt a hócipőm, egy-két nagyon látványos tömegkarambolt hoztam össze, amit jó volt visszanézni.

Végezetül is milyen az Indycar 2? Nagy negatívuma, hogy VGA-ban csúnya (mit ne mondjak, elég csúnya). DX4/100 tulajdonosok hajrá! Pozitív, hogy az előbb említett processzorral és 8 MB Rammal nagyon szépen fut SVGA-ban. Nagyon jó a hangja, ami szuper hangulatot teremt. Elég nehéz lett a garázs rész (ez már a Nascarban is nehéz volt), viszont a gyári beállításokkal lehet próbálkozni. Ezekután döntse el mindenki maga, hogy tetszik-e neki vagy sem.

Mr.T.

PC GURU

80%

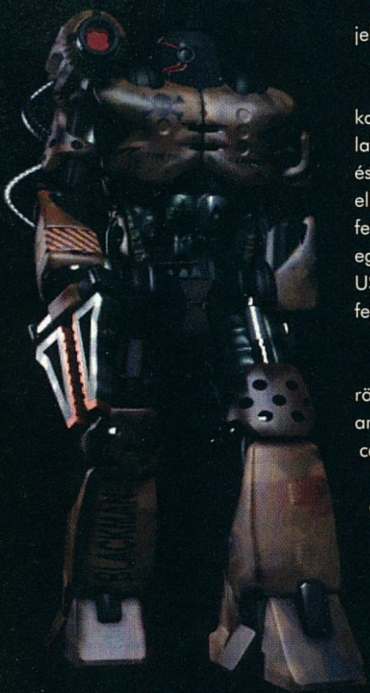
Profi szimulátor, ami VGA-ban nagyon csúnya.

Aliens
A visszatérés

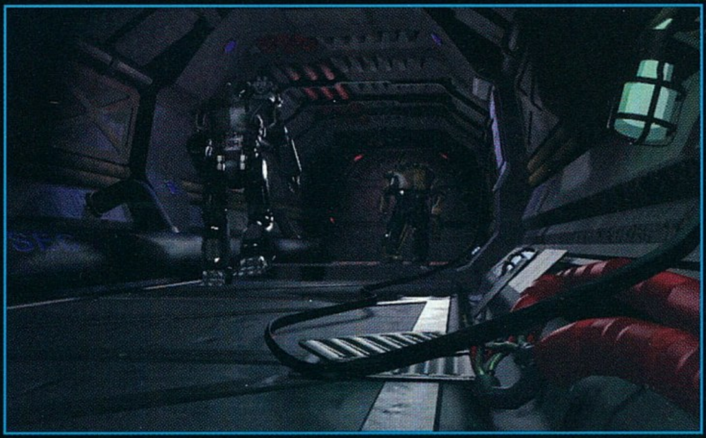
MINDSCAPE
CRYO - DARK HORSE INT.
CD, 486DX2/66, MS-DOS 5.0, 8MB RAM, 20 MB HD, SVGA, Ismertebb hangkártyák

A Maleerool cirkáló lassan sodródott az űrben. Fedélzetén több száz életjelet kibocsátó élőlény volt, bár egy tüzetesebb műszer azt is felfedte volna, hogy ezek közül csak öt van aktív állapotban, a többiek mélyen aludtak- olyan mélyen, mintha egy hirtelen jött jégkorszak elsodorta volna az emberiséget. Mélyfagyasztásban az ember álmodik, elég sokat álmodik, s ebben csak az a probléma, hogy reggel nincs felébredés, reggel csak egy újabb álom várja az űrutazót, a sarokban leselkedve.

A pilóta, a technikus és az orvos is álmosan dörzsölgette a karját.



Ha már így potyára felébresztették őket, akkor legalább egy koffeinmentes kávét isznak az újrafagyasztás előtt. A hadnagy és a zsoldos – mert mindenki csak zsoldosnak becézte – a „hadparancsnokság" kisebb szobájában találkoztak. A zsoldos engedélyt kért a belépésre, amit megkapott. A hadnagy ráemelte dühös tekintetét, mintha az ébresztésükről a zsoldos tehetett volna. A zsoldos érezte a pillantás perzselését a bőrén, ezért vigyázba



A játék irányítása rendkívül egyszerű: mutass rá egy helyre, vagy tárgyra, és ha tudsz vele valamit csinálni, a pointer megváltozik. Az In Use ablakban a használandó tárgy látszik. Ha valamit a kiválasztott emberünkkel akarunk használni, akkor az inventory képernyőn kell a fejére vinni.

vágta magát, és jelentett úgy, ahogy a nagykönyvben meg van írva:

- Hadnagy úr, kérek engedélyt jelenteni!
- Mondja.
- A jelzéseket kibocsátó kapszulákat begyűjtöttük, uram! A laborban izoláltuk a baktériumoktól, és alávetettük B-12 biztonsági ellenőrzésnek is. Ezek után felnyitottam. A kapszulák tartalma egyenként egy személyi PI, mind a USS SHERIDIAN személyek feljegyzései.

A PI a Personal Information rövidítése volt, egy olyan naplóé, amelyet minden hivatalos cégalkalmazottnak vezetnie kellett. Valójában senki sem használta az előírások szerint, ezért mindenféle megjegyzéseket, nyomdafestéket nem tűrő részeket is tartalmaztak ezek a PI-k, azon túl, hogy egyesek direkt poénkodtak a tartalommal kapcsolatban. A PI-ket már nem ellenőrizte senki, és egy évtizedben talán egyszer fordul elő, hogy a cég vezetése bekérte valakinek a PI-jét. A PI napló kötelező vezetése is egy elavult szabályzat eredményeként élt még tovább, ami azokból az időkből maradt fenn, amikor az űrutazás még csodaszámba ment, és világraszóló szenzáció volt az, hogy az emberiség elhagyta a naprendszerét.

- Folytassa!
- Igen Uram! Előzetesen megvizsgáltam a PI-k tartalmát, és a szokásos szövegelésen kívül mind egy dátumtól tűntek szokatlannak: 2157.03. 17-től, amikor az űrhajó egy S.O.S. jelzést fogott, ezért az ANYA felébresztette a hibernálásból a négyfős személyzetet. Ezek után egymást követték a furcsábbnál furcsább események és én úgy gondoltam, hogy az a legjobb, ha időrendi sorrendbe rendezem őket. P-3000-rel kinyomtattam, és a hivatalos jelentésem mellé csatoltam.
- Figyelemreméltó, katona. Nagyon figyelemreméltó – suttogta a hadnagy gúnyosan – pedáns munka. Na leléphet – csattant fel a hangja, és a zsoldos egy gyors hátra arc után azonnal elhagyta a szobát.

- Na lássuk azokat az iratokat – mondta a hadnagy magának, és belemerült az olvasásba.

Név: Henry, Henricksen
Rang: Főhadnagy
Beosztás: Parancsnok

Dátum: 2157.03.17. Idő: 04:12
Mindannyian álmosan ébredtünk. Órák kellettek újra megszokni a lélegzést, a mozgást, a tájékozódást. A mi ANYÁNK is csak óvatosan, fokozatosan kapcsolta be a világítást, hogy pupilláink újra hozzászokjanak a fényhez. Én léptem ki utolsónak a CRYO-szobából, és már mindenki a helyén volt. Az ANYA már bejelentette kifagyasztásunk okát: S.O.S. jelzés a B54C bányászbolygóról. A szabályzat értelmében kötelesek vagyunk kivizsgálni, és ezért személyesen ÉN vagyok felelős.
MAC-hez mentem, akitől megkérdeztem van-e szüksége valamire? A leszállási koordinátákat kérte, hogy vigyem oda neki. Először

el kellett mennem a számítógép szobába, hogy kinyithassam a legénységi szobák felé vezető ajtót. Ott kerestem egy üres CD-t, valamint magamhoz vettem a sárga belépőkártyámat. Elvittem a CD-t az AGYUNKHOZ.

Én csak AGYU-nak becézem ANYU-t: hisz semmi más, mint csupa agy, hiába is akarták a készítői emberibbé tenni a központi számítógépet a MOM, anyu szó ráragasztásával. Hamar leszálltunk: gyönyörű és csendes kolónia fogadott minket: sehol egy dolgozó robot, sehol egy exoskeletonba öltözött munkás. A repülésirányítás is hallgatott – de hogy mit is titkolt valójában, csak később ébredtünk rá- de akkor már késő volt.

A leszállás után fel kellett készülni az expedícióra. Mint kiszuperált tengerészgyalogosnak, számomra a felkészülés a C304-es fegyverem rituális felkészítése volt a harcra: magyarán – a betárazni lőszerekkel.

Lora-nál volt az alsó szintre való lejutást biztosító zöld kártya- elmentem hozzá, úgyis beszélgetni akartam valakivel, még a bevetés előtt.

- Egy jó ember vagy Lora – mondtam, s közben elvörösödtem – hülyébben nem is lehetett volna kezdeni a beszélgetést.

- Lám, lám, mik nem derülnek ki? Ti férfiak mind egyformák vagytok!

Még érzelmeink sem lehetnek! Hülye liba, ezt mondta a barátom.

Eközben a szegény hülye libának azzal a sok butasággal a fejében kell élnie! Mit gondolsz, miért vagyok itt? A csendért, a nyugalomért az elkülönülésért?

- Nem TE vagy az egyetlen, LORA! Én is mesélhetnék egyet s mást.

- Szóval van valami mondanivalód! Mik a TE indokaid, hogy itt lehess? Vérért és dicsőségért, ahogy a „gyalogosoknál" mondják?

- Elég! Nagyon is jól tudod az okokat, miért hagytam el a tengerészgyalogosokat! Dolgokat láttam, Lora! Egy Alient, egy méterre tőlem! Láttál te már egyáltalán Alien támadást? Tudod milyen a leheletük? Hullaszagot árasztanak! A hullaszag, amit én éreztem pedig a legjobb barátom rothadó tetemének a szaga volt!

- Miért nem csináltál valamit?

- Rémült voltam, meg voltam paralizálva. Számomra hat hónap alvás hat hónap rémálom.

- Az én apám is ott volt a háborúban. A seregtől egyszer egy elektronikus levelet kaptam. Negédesen és kedveskedően közölték velem, hogy az apám mostantól M.I.A. Nem halott, csupán Missing In Action!

Elegem van! Azt hiszem, jobb ha odadom a zöld kártyát, úgyis szükség lesz rá...

Így lementem az alagsorba, előkészíteni a fegyverem. Ahogy magamhoz vettem, rájöttem, jó pár éve már betáraztam. Csak reméltni tudtam, hogy nem kell ismét használnom. Elindultam a kijárat felé. Már mindenki ott várt rám. Hang nélkül öltöztünk be az Exoskeletonokba. A kötelező tesztek és mikrofonpróba után elindultunk a kijárathoz. Eddig is iszonyú szűknek éreztem a ruhámat, de most mintha satuba szorították volna: csak úgy áramlott a vér az ereimben, egy hatalmas üstdob hangja dobolt a fülemben. Felkészültem mindenre, amikor az ajtó egy hatalmas szisszenéssel felnyílt. Először csend

volt, semmi nem mozdult. Aztán hirtelen nyikorgások és csövek sikoltásai kíséretében megindult egy gépezet felém. Iszonyú sebességgel közeledett, mély kongó hangok hallatszottak minden egyes lépésnél. Ráemeltem a fegyverem, és lőttem. A golyók egy része ártalmatlanul pattant le a páncélzatról, de a többsége telibe talált. Amikor elhallgatott a fegyverem, egy ember bukott ki a kabinból. Felemeltem a fejét, és megkérdeztem, mi történt itt? Véres hab bukott ki a szájából, miközben alig bírt beszélni: Alienek... mindenhol... aaaarrrgghh. Amint a többiek felocsúdtak a meglepetésükből, mind nekem estek.

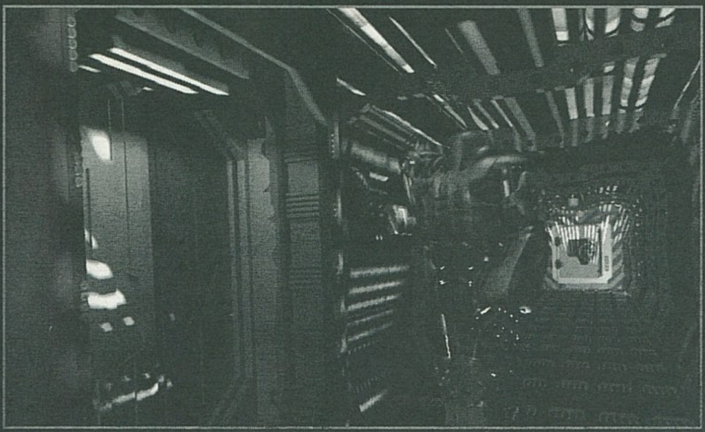
Név: O'Connor, Jack
Beosztás: Programozó, mikrobiológus

Dátum: 2157.03.17. Idő: 11:01

Azt hittem rosszul látok! Az a betonfejű Henricksen lelőtte az Alienek elől menekülő embert! Ezekre a tengerészgyalogosokra száz százalékig igaz az a mondás: csupa izom, semmi ész! Természetesen megmondtam neki:

Henricksen, előbb gondolkozz, aztán lőj! Nem mintha valami hatása lett volna, mérgesen visszavágott: Ő támadott MEG! Piha, azt hittem mindjárt kiköpöm a tüdőmet a sok poéntól. Úgy látszik a többieknek sem tetszett ez a kis erőfitogtatás, mindenkinek megvolt a véleménye. Nem biztos, hogy ő a legalkalmasabb erre a feladatra.

114-es IQ? Ezresbe lefogadom, hogy ezek a katonai **ggfejek elvégeztették vele az IQ tesztet, majd beszorozták kettővel. Egyszer beszélgettünk a hídon, még a leszállás előtt, és megkérdezte, mi a véleményem róla. Csak így. Én megmondtam: a katonaságnál parancsokat kell végrehajtani, és amíg az emberek megteszik, az jó, addig semmi többet nem várnak el tőlük. Én már abban is kételkedem, hogy Henricksen parancsot is végre tud hajtani. Na mindegy, mostanában direkt ÉN mentem előre. Persze nem túl előre, nehogy valami gond legyen. Az alieneknek nem hiszem, hogy túlságosan ízlenék, de ez nem



Három lehetséges vége van a játéknak: Megtalálod a királynőt és legyőzöd, megtalálod a módját, hogy telepatikus kapcsolatba lépj az alienekkel, vagy felkutatod Prof. Church-öt a bázison, és ...

vigasztalna az esetleges halálom pillanatában. Nagyobb dolgokat szeretnék én még véghezvinni.

A folyosó, amin Henricksen elintézte a bányászt, egy hatalmas terembe nyílt. Nagyon rossz érzéseim voltak: mindenhol sötét sarkok, gyanús monoton zajok. A terem átkutatása közben a nyakam hátsó felén minden szőrszálam égnek állt: Valakik figyelnek – suttogtam. Aztán rá is jöttem a megérzésem okára: egy biztonsági kamera követte minden mozgásunkat. A terem bal felén volt egy számítógép terminál, valamint egy hatalmas tartály is. Poénból Williams megpróbálta kinyitni – nem sok sikerrel. Gondolom erejét szerette volna fitogtatni a gyengébbik nem előtt. Hát nem sikerült. Szemben vele volt egy szürke zárt ajtó, valamint egy vaslépcső, ami egy network terminálhoz vezetett. A terem két távolabbi végében hatalmas ajtók voltak: az egyik zárva, a másik egy garázsba vezetett. Az egyik kis terepjárónál találtunk egy X-scanner darabot. Ezzel a tárggyal (Williams szerint) fel lehet deríteni a rejtett ajtókat a kolónián, hiszen tartalmazta többek között a tervrajzot is. A másik darabját egy daruskocsi platóján találtuk meg, amit előbb leengedtünk. Henricksen kíváncsiságból átvizsgálta az ATV-t (All Terrain Vehicle – az író) is, de ez használhatatlan volt: egyrészt hiányzott belőle az üzemanyag, másrészt a beindításához a fedélzeti számítógép tenyérlenyomatot vett. Mintha olyan gondosan őrizték volna a járgányokat, hogy senki se tudhasson kijutni a kolóniáról. Az üzemanyag feltöltő pedig üres volt. Így a liftet használva feljutottunk a C szintre. Elég gusztustalan látvány fogadott minket: megcsonkított emberi tetemek hevertek szerteszét.

Életnek semmi nyoma. Nem mintha nagyon utálnám az alieneket, hiszen minden csak nézőpont kérdése, de az étkezési kultúrájukkal nem értek egyet. Az ember legalább rendet rak maga után.

Henricksen egy vörös kódú kártyát talált az egyik padon, Lora pedig egy ajtót nyitott ki, ami mögött egy SPY kémrobot lapult. Rögtön kijelentette, hogy nem működik együtt velünk, hadifogolynak tekinti magát. Nekem azonnal feltűnt, hogy az ilyen viselkedést csak átprogramozás okozhatja, de egyelőre még nem szóltam. Lora talált még egy kapcsolót is a falon amit átkapcsolt, ekkor egy lágy női hang a következőket mondta be: Biztonsági védelem kikapcsolva. Terminál hozzáférési lehetőség engedélyezve. Ez jó ötlet volt, mondtam, és megemlítettem a robot átprogramozásának a lehetőségét Williamsnek. Az átprogramozáshoz vissza kellett mennünk a Network Terminálhoz.

Henricksen kicsit dühösen nézett rám az exoskeletonja üvege mögül, de csak azt próbálja meg, hogy nekem ront! Biztos jobban tetszett volna neki, ha vele közlöm az ötletemet, mint parancsnokkal. Még a lejutásunk előtt Williams megpróbálta kinyitni az egyik szekrényt, de nem ment.

Miután lementünk a lifttel, visszajutottunk a tágas terembe.

Henricksen megállt parancsolt. Látott valamit megcsillanni az egyik sötét sarokban. Egy feszítővas állt ki a padlóból, beszorulva a rácsok közé. Ő nem bírta kihúzni, csak Williams, akinek a hidraulikus exoskeletonja jobb fogást talált a csúszós vasdarabon. Ahogy a vasat egy csikorgó hang kíséretében kihúzta, három robotember támadt ránk.

Henricksen nem tétovázott, mindegyiket telepakolta kis ólomdarabokkal.

Az egyenlőtlen csata hamar lezajlott. Átvittem a robotot a terminálhoz, miközben Henricksen átment a másik oldalra, hogy a vörös kártyával aktiválja a kódot kérő terminált. Én sikerrel jártam, ő nem.

Annyit még megtudtam, hogy a robotot egy bizonyos Prof. Church programozta át, hogy tartsa figyelemmel Crespi-t. Kezd bonyolódni a helyzet: hol vannak az alienek, és miért kell figyeltetni Crespi-t?

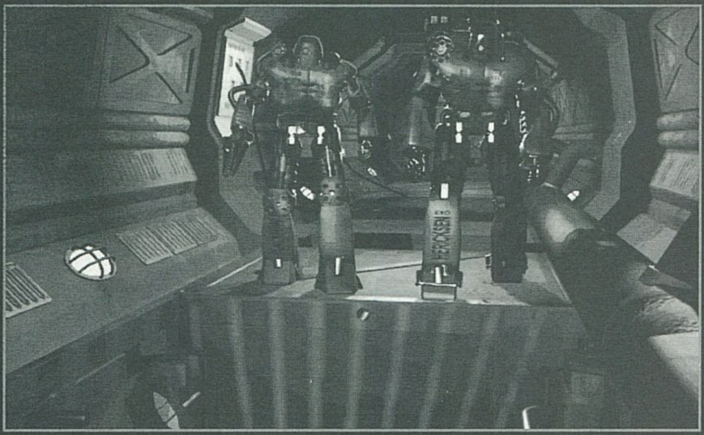
Henricksen javaslatára Williams megpróbálta a feszítővassal kinyitni a tartályt – ez sikerült. Ekkor már mindenki tudta, hogy a következő szobában az üzemanyag-feltöltők már nem üresen állnak, hanem a tartály hatására már tele vannak. Henricksen javaslatára feltöltöttük a kocsit, hiába érveltem, hogy fölösleges időpocsékolás, rég rossz, ha nem a hangár felé kell menekülnünk, mert akkor sohasem érjük el a hajót: Henricksen mintha nem is hallotta volna, feltöltötte a kocsit. Egyre ellenszenvesebb nekem ez a fickó.

Lora javaslatára visszavittük a robotot a terembe, ahol nem tudtuk kinyitni a szekrényt: a robot viszont kicsavarozta a tartócsavart, s így még egy X-scanner darabhoz, valamint egy térképhez jutottunk.

A garázsból egy kisebb teherlifttel egy átjáróhoz jutottunk, ahol a vörös kódú kártyának vettük hasznát: ez nyitotta ki a legénységi rész lezárt ajtaját. Amint kinyílt az ajtó, hangos sziszegéshez hasonló dühödt morgás ütötte meg a fülünket, majd tompa ütések zaja hallatszott. Mi ez? üvöltöttem. Nem mindegy, azt hiszem, nem árt sietnünk- kommentálta Williams. Mindenki tudta, de senki nem beszélt róla. Az alienek.

Egy folyosórendszerre érkeztünk. Bűzt éreztem. Az alienek bűzét. Egy kisebb teremből négy ajtó nyílt. Először Henricksen a SAS6-on ment be.

Ez egy egyszerű terem volt, valószínűleg a kolónia biztonsági központja. Tele volt monitorral, ami a szobákat mutatta. Williams itt találta meg az X-scanner harmadik darabját. Átnéztük a monitorokat, és több járatot is találtunk. A legfontosabbnak a laborba vezető út tűnt, ami a SAS7-es ajtó mögött volt. Az ajtó mögött viszont egy energiafal állta utunkat: a bejutáshoz itt is tenyérlenyomatra volt szükség. Ez megakadályozta, hogy bárki aki hozzájutna egy kártyához, átjuthasson. Az ellenőrzés is többrétegű ezeknél a berendezéseknél, nagyon sok idő és sok drága berendezés kell egy ilyen biztonsági rendszer kijátszásához. Megfordultunk, és a SAS 9-es kijáraton távoztunk. A folyosó után a következő terem háromszögletű volt: a SAS10-es ajtó jelentette a visszajutást, mi a rendszer kedvéért a SAS11-en mentünk ki. Egy hosszú folyosóra jutottunk ki, ahol balra a telepesek szobái álltak. Elkezdtük módszeresen végigkutatni azokat.



Az első szobában egy döglött alien feküdt, az asztalon. Úgy látszik, nem csak engem érdekelnek ezek a kis dögök. A második szoba üres volt, de Williams az X-scanner használatával talált egy üreget az egyik fal mögött. Henricksen nem tudta betolni a falat, végül berúgta. Itt egy kis helyiséget találtunk és egy CD-t. A harmadik szoba rejtett igazi kincseket: az egyik falon egy lehajtható terminál volt, míg a másikon egy szekrényt primitív kódzár védett. A zár akkor nyílt, amikor minden szín zöldre váltott. Lora próbálkozott vele, s elég ügyesen is sikerült neki. Ő fel is vette a szürke kártyát, én pedig lecsaptam a chipre. Tudtam, hogy a számítógépet csak az azonosító chippel lehet elindítani, ismertem a modellt. Reménykedtem, hogy a gép adatbankjából fontos információkra bukkanhatunk...

Név: McGuiness, Lora
Beosztás: Személyzeti orvos

Dátum: 2157.03.17. Idő: 15:32

Amikor a szobába értünk, a kódos szekrényhez mentem azonnal. Ez a kód csak arra volt jó, hogy feltartsa a betolakodót, és jelezze a szekrény gazdájának, hogy babrálnak a zárával. Ha van túlélő (amit kétlek) a tulajdonos tudni fogja, hogy emberek járnak a szobájában. Ha nincs túlélő, akkor már biztos nem bánja, hogy valaki turkál a kabinjában.

Mivel nekem is ilyen szekrényem volt a főiskolán, könnyedén kinyitottam. Bent egy kártyát találtam, s O'Connor mint egy sakál, lecsapott a chipre. Azonnal odavitte a számítógéphez, és színpadiasan bedugta. Utálom a nagyképű alakokat. Főleg ha azt hiszik, hogy mikrobiológusi és programozói diplomájuk bármire automatikusan feljogosítja őket. Mindannyian köréje sereglettünk. Egy Chipster nevezetű dolgozó PI-jét tartalmazta a számítógép. Mindössze ennyit. Viszont a tartalma érdekes volt: megismerkedett egy lánnyal, akivel egymásba szerettek. Nemsokára a lány közölte, hogy kár, hogy hamarosan meg kell halnia. A lány a laborba került, s a fiú bejutott hozzá pár nap múlva.

Nem írta le, hogy mit látott ott, de nagyon ki volt idegileg. O'Connor mosolyogva állt fel a gép mellől: Mit láthatott? – kérdezte. Tán csak nem azt, ahogy a barátnőjét megkötözve az alienek közé lökték?

Sajnos akkor még senki sem sejtette, mennyire közel járt az igazsághoz.

Viccnek szánta, rendkívül humoros volt. Hallottam O'Connorról, orvosi „mintaanyag" volt. A főiskolán mindenki tanult O'Connorról, persze senki sem tudta, kiről is van szó. Neve helyett csak a 60/30-as beteg jelzőt használták. Én is csak évekkel később ismertem meg igazi nevét. 14 éves korában alien támadásnak lett kitéve, és félelmetesen megcsonkították az idegenek. Mindenki azt hitte, meg fog halni. Egy zseniális orvos, Dr. Schilow közbenjárásával megmentették az életét. Eddig nem értettem a kezelő nővérke humorát az előadása után:

Milyen is lett igazából a műtétek után? Mi csak 60/30-nak becézzük.

60% szintetikus, 30% állati. A hiányzó 10% az emberi rész. Most már megértettem. Sajnos túlságosan is.

A negyedik szobában egy félig hulla nőt találtunk, alien nyálkával beborítva. Mindenki undorodva fordult ki a szobából, és továbbsiettünk a folyosón. Visszaérkeztünk a háromszögletű elágazáshoz. Javaslatomra az utunkat a SAS10 ajtó kinyitásával folytattuk, majd visszamentünk a hatalmas csarnokba, ahol O'Connor átprogramozta a robotot. Felmentem a számítógépekhez, és annál a terminálnál ahol kártyát kellett használni, kipróbáltam a szürke mágneskártyát. Működött. Egy kisebb fülke nyílt ki szisszenve mögöttünk, amit óvatosan közelítettünk meg.

Egy vérbe fagyott férfi feküdt a padlón. Cressen... nem Crespi volt a neve. Henricksen rögtön rávágta a jó választ: Ő küldte az S.O.S.-t.

Egy CD-t szorongatott még mindig a kezével. Elvettem tőle- görcsberándult keze alig akarta elengedni. Erről villant eszembe egy jó ötlet. Fiúk, mondtam, aki nem bírja a strapát, az ne nézzen ide!

Erre persze mindegyik idenézett- nagy figyelemmel. Na jó, mindjárt meglátjuk, ki is a gyengébbik nem. Egy gombnyomásra előpattant egy penge az exoskeleton jobb alkarjából. Felemeltem Crespi jobb csuklóját, hátrahúztam a ruhája ujját és behajlítottam a kezét, hogy jobban lássam a csont és porc csatlakozását. Williams már elfordult. A pengével szakavatott módon távolítottam el Crespi csuklóját a kezéről.

Nem hittem volna, hogy a boncolási órákon szerzett tapasztalataimat még kamatoztatni fogom, de azt hiszem tanárom is büszke lett volna rám. Tökéletes munka volt. Kifolyattam a kézből a vért, és eltettem.

Mi van fiúk, szólítottam meg őket- azt hittétek piknikezni fogunk?

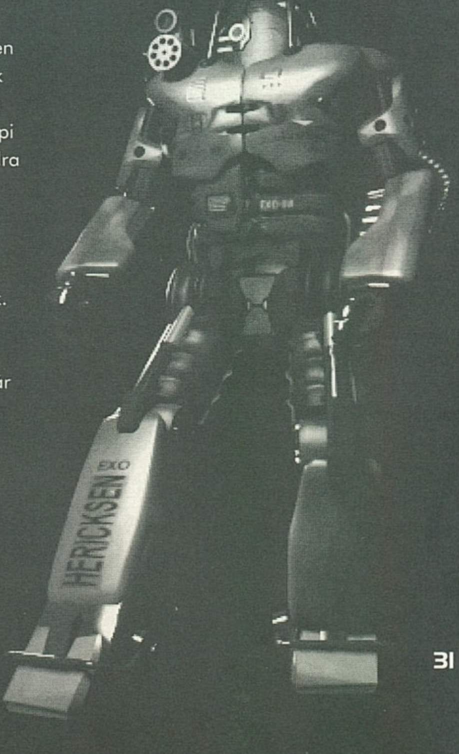
Ekkor hallatszott fel a második alien morgás-sziszegés, amit még nagyobb intenzitású dörömbölés követett. Futás – ordította Henricksen – gyorsan! Mindannyian elkezdtünk rohanni, be a garázsba, majd fel a labort rejtő energiamező felé. Crespi levágott kezét az ellenőrző terminálra tettem, és egy fény letapogatta. A mező kinyílt, és mi biztonságosan rogytunk le a következő szobában. Ahogy pihentünk egy kicsit, O'Connor megszólalt: Éhes vagyok. A többiek hitetlenkedve néztek rá. Rajta kívül senkinek nem volt étvágya. Williams előszedett egy pár adag szintetikus kaját, és odaadta O'Connornak. Van mindenkinek- mondta.

Jó ötlet volt tőle, hogy a hajón berakta a hátizsákba az élelmiszert.

Elindultunk felderíteni az új terepet.

A bejárattól jobbra egy szobát találtunk, itt ismét használtam a szürke mágneses kártyát: felkapcsoltam a villanyt. Óriási alientojásokkal volt telerakva. Úgy megdöbbentem azon, hogy a hatalmas tojások között álltam, hogy azonnal lekapcsoltam a világítást. Ekkor a számítógép egy kódot nyomtatott ki: MYYRMIDON. Fölé egy szöveg volt még kinyomtatva: Az alien kód. Eltettem a papírt. Kifelé a szobából jobbra mentünk el, s a folyosó végén egy labort találtunk, ahol volt végre egy CD-ROM olvasó is. Azonnal beraktuk CRESPI CD-jét, ami sok mindent megmagyarázott. Crespi egy titkos ügynök volt, akit a kormány azért küldött a B54C-re, hogy kivizsgálja az eseményeket. Kiderült, hogy a bolygó nem bányásztelep, hanem egy kísérleti központ az alienek felhasználásához, s amely kísérleteket Prof. Church vezeti.

A legénységi rész környékén van még egy titkos átjáró, ami ugyancsak az X-scanner használatával található meg. Egy kis tűzerő növelés érdekében érdemes lehet felkeresni...



A cél: emberből alient csinálni, majd az irányított alienek felhasználásával államcsínyt elkövetni. Hunter Generálisnak kell eljuttatni a CD-t ami további bizonyítékokat tartalmaz az összeesküvésről. Miközben a többiek a CD maradék tartalmát kutatták, én körbenéztem. A szoba tele volt üvegcsékkel, és érdekes, sohasem látott formulákkal. A Bendoxil megcsinálásával, hihetetlen, de mintha egy erős savat lehetett volna semlegesíteni, talán egy alienét? Egy másik formula telepatikus összeköttetést létesítene egy idegen lénnyel. Létezik még egy olyan szerkezet is, ami 8 részből áll, és megvéd az alienek támadásaitól.

A laborban meg is találtam az egyik darabját, a hűtőkamrában pedig a másodikat.

Ha a Benafortine formulát valaki megcsinálná, akkor olyan

vitaminokhoz és ásványi anyagokhoz juthatna általa, ami napokig biztosítaná a szükséges tápanyagokat...

Évekig elidőzhettem volna az üvegcsék és információk között, de tovább kellett menni. Most már biztos, hogy ez a professzor Church vagy egy zseni, vagy őrült, de szerintem mindkettő egyszerre. Nem szívesen találkoznék vele...

Név: Williams, Mac
Beosztás: Pilóta

Dátum: 2157.03.17. Idő: 17:14

A laborból találtunk egy új kijáratot. Ez egy zsákutcába vezetett, ahonnan Church dolgozószobájába jutottunk. Itt egy CD-t találtunk, aminek a tartalma egy üzenet volt, amit egy magas rangú katonai személy küldött a professzornak. Innen jutottunk be a titkos kutatóhelyre. Szerencsére nemcsak a kajával leptem meg a többieket, hanem amíg Henricksen a fegyverét rakta össze a hajóban, addig én elmentem a billentyűzetért is. Egy pilótánál és navigációs tisztnél mindig legyen vagy kommunikációs berendezés, vagy ha nincs, hát legalább egy billentyűzet! Egy hatalmas henger alakú lezárt kabint találtunk, amit a megfelelő kód bepötyögésével lehet kinyitni. A kódot Lora adta, a billentyűzetet én. Igazi csapatmunka volt. Ahogy felnyílt a kabin ajtaja, egy alien állt velünk szemben. Úgy megdöbbentünk, hogy egyikünk sem mozdult. Az alien sem. Henricksen lassan felemelte a fegyverét, vállmagasságba, és az idegenre irányította. Semmi reakció, csak a farka tekergett a padlón, surrogó hangot hallatva.

- Ne lőj! kiáltotta Lora

- Nem emlékszel mit olvastunk Chipster naplójában?

Ez egy kísérleti telep. Az emberek génjeit keresztezték alienekkel. Lehet, hogy több benne az emberi, mint azt mások gondolnák.

Henricksen nem lőtt. Lora közel ment, de hiába, az alien nem reagált. Minden kapcsolatfelvétel hiábavalónak bizonyult. Ahogy kimentünk a szobából, az alien elkezdett követni minket. Pont ez hiányzott, egy alien a hátunkba! Csak Lora vállalta az utolsó ember szerepét, mindenki más tolakodott, hogy elöl lehessen. Szerencsére nem történt semmi baj.

Tovább kutattunk a környéken, de visszajutottunk oda, ahonnan a kutatást kezdtük, az energiamező mögé. Itt már csak egy járat maradt szabadon, ami balra vitt. Lépcső vezetett lefelé, s a pincében egy kampós kötelet találtunk. Két ajtó is volt itt, de csak az egyik nyílt, s mögötte olyan látvány fogadott, ami minden eddigi képzeletünket felülmúlta. Egy hatalmas alientojás volt a terem közepén. Iszonyú látvány volt. Mindenki bekapcsolta a tartalék oxigénjét, hiszen a bűz is elviselhetetlen volt. Minden ragadt a nyálkától, pedig hajdanában ez egy számítógép terem lehetett, tele gépekkel, monitorokkal. Tisztasága már a múlté – most egy olyan enyészetnek adta át helyét, amiről alkotóik még álmodni sem mertek. A tojás külsején felfedeztem egy gerincoszlop csonkot, Lora pedig egy szétroncsolt lábat. A tojást alien nyálkákból és emberekből építették.

Úgy döntöttünk, hogy az óriási tojásba behatolunk. A kampós kötél fennakadt a tojás tetején. Ekkor a szintetikus alien megremegett, mint akinek friss illat csapja meg az orrát, ráugrott a kötélre, előrerohant, és belevetette magát a tojás belsejébe. Mi is követjük.

Nem tudjuk, sikerrel járunk-e. Van egy térképünk, ami két kijáratot jelöl a tojásból, de hogy mi lesz a sorsunk, arról fogalmunk sincs.

Most visszamentünk a laborba, ahonnan kilőjük az űrbe a PI-nket.

Reméljük, adataink eljutnak az illetékesekhez.

Kérjük, ha bárkinek a birtokába jutnak a PI-nk, juttassa el a megfelelő kormányszerveknek. A B54C bolygó nem bányász, hanem orvosi kísérleti telep. És valami nagyon balul ütött ki...

Mac Williams, 2153.03.17.

A százados befejezte az olvasást. Behívatta a zsoldost.

- Parancsára Uram!

- Tegye ezt az iratot a többi dokumentum közé.

- De Uram, nem küld jelentést a...

- Azt mondtam katona, tegye ezt a kinyomtatott anyagot, és a hozzá tartozó PI-ket a többi dokumentumhoz! Senki sem kíváncsi a vezetésben holmi másodrangú űrregényekre. Ezek az emberek unalmukban szórakozni akartak, valószínűleg sikerült is nekik.

- De Uram, nem...

- Vagy talán át akarja még olvasni ezt az anyagot? Öt perc múlva fagyasztás. Addig még eldöntheti, hogy az utunk hátralevő idejében, ami úgy cirka 50 év, ezt az irományt olvasgatja, hogy minden részletét alaposan megismerje, vagy velünk tart a fagyasztókamrákba?

- Értettem Uram. Azonnal intézkedem Uram.

- Jól van. Leléphet.

- Igenis.

- Ezek az újoncok- mormogta magában a százados hátradőlve – minden újdonságnak bedőlnek. Szerencsére én nem engedem, hogy hülyét csináljanak belőlem. Vén róka vagyok már a szakmában.

A százados elmosolyodott és rendelt egy kávét magának.

- Remélem, már semmi nem zavarja meg az utunkat hazafelé – mondta ismét, s mivel az ANYA nem tudta be értékes információnak ezt a mondatot, inkább hallgatott.

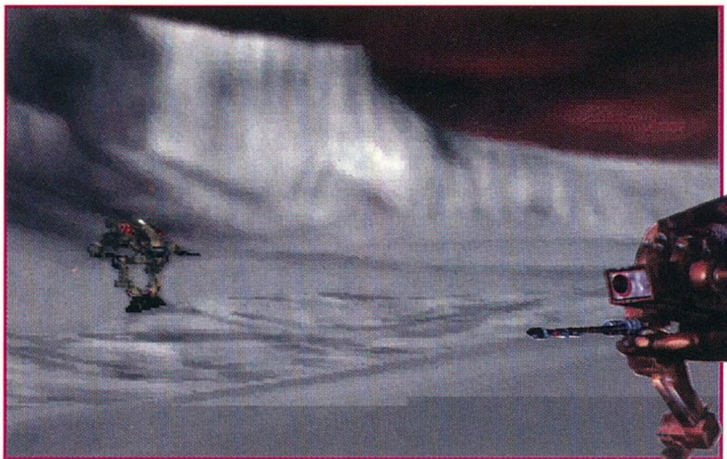
Masell

PC GURU

83%

Soha nem látott szépségű grafika, SVGA animációk, jó kis történet és egy rosszul tesztelt program az Aliens, sok hibával.

GHOST BEAR'S LEGACY (MECHWARRIOR 2 DATA DISC)
ACTIVISION



Tavaly jött ki a Mechwarrior 2. Ez volt az első igazán élvezetes és jól játszható robot-szimuláció. Ráadásul ez az eredeti szerepjáték változat számítógépes adaptációja. A szerepjáték-múlt öröksége a rendkívül részletesen bemutatott és leírt történeti háttér, melyet a játékról szóló cikkben megpróbáltam megosztani mindenkivel. Nagy hősök és robotok legendái képezik a játék alapját. A játékosnak a küldetésekben ehhez kell megpróbálni felnőni. Az első részben a Jade Falcon és a Wolf klánok harcát követhettük nyomon, játszhattuk végig. Miközben egymást gyilkolta a két klán, a Ghost Bear klán megerősödött, és már az Inner Sphere visszahódítására készült. Azonban váratlanul elrabolták a két alapító hamvait, mellyel a klán elveszti múltját és egyúttal jogát a jövőhöz. Ezt egy klán-tag sem hagyhatja megtorlatlanul. Vissza kell szerezni a hamvakat és meg kell keresni és büntetni a felelősöket. Beindul a gépezet.

A történet tehát folytatódik. Ismét küzdenünk kell az áhított dicsőségért. Újabb 12 küldetést kell sikeresen teljesítenünk, most a Ghost Bear klán oldalán. Ezek egy fagyos világban játszódnak. Hóviharban, víz alatt, az űrben és egyéb extrém viszonyok között kell helytállnunk. Több új robotot is kipróbálhatunk, valamint számos eddig ismeretlen fegyverrel szerelhetjük fel őket. A grafika maradt a régi, talán valamit gyorsítottak rajta. Természetesen az előző rész fontos újításai megmaradtak. Akár 1024x768 felbontásban is játszhatunk (ha bírja a gépünk). Egy DX4/100-on VGA-ban max. részletesség mellett nagyon gyors. A robot mozgását fizikailag korrekten csinálták meg. A zene most is audio-track. Jópár zenét meghagytak a régiek közül, de újakat is írtak hozzá. A zene így fergeteges, bármilyen film zenéjeként elmenne (alapvetően techno zene, de nagyzenekari betétekkel fűszerezve). A küldetések között helyenként renderelt animáció van, mely nagyon szép. A játék nagy erősségei a gyors, pörgő akció, az összetett és sokféle küldetés és a magával ragadó hangulat. A játék mellé most már adták a működőképes hálózati modul 8 fős változatát, melyhez természetesen néhány speciális küldetést is mellékeltek.

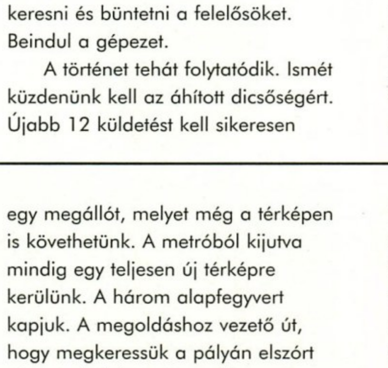
Charlie

Értékelés: 91%

TEKWAR
USGOLD/INTRACORP

A játék története Los Angelesben játszódik a 21. század környékén. A várost elárasztották a TEK nevű droggal. Néhány nagykereskedő tartja a kezében az elosztást, terítést. Mi természetesen nem az ő szerepüket töltjük be a programban, hanem az ellenük harcoló Cosmos Detective agency egyik elit ügynökét. Az ügynökségünk fővezére Walter Bascon (akit a T.J. Hooker-ből ismert igazságosztó, William Pitbull Shatner formál meg leleményesen). A feladatokat tőle kapjuk, melyek során a várost kell megtisztítsuk a főgonoszoktól. Heten vannak a gonoszok, mi meg egyedül ellenük. A játék egy amerikai tv-sorozat alapján készült. Az introt is innen kamerázták le, valami iszonyatos minőségben. Homályos kép, érthetetlen szöveg, bukás intro.

Ezután William Shatner veszi át a szót. Ugat egy negyed órán át feleslegesen, mely után már el is kezdhetjük az első küldetést. A metróállomáson kezdünk. Be kell szállni a metróba, és kell menni vele egy megállót, melyet még a térképen is követhetünk. A metróból kijutva mindig egy teljesen új térképre kerülünk. A három alapfegyvert kapjuk. A megoldáshoz vezető út, hogy megkeressük a pályán elszórt piros és kék kártyát, majd azt az épületet, ahol mindkettőre szükség van. A városban teljesen szabadon mozoghatunk. Tele van járókelőkkel, járművekkel és persze ellenfelekkel (banditoso). Az ellenfeleket le kell lőni, a járókelőket nem kell lelőni. Elég ijesztgetni őket. Ha megtaláltuk a pályán lévő főellenfelet (akinek a hologramja kísért minket utunk során) és végeztünk vele, kapunk egy mátrix-



jelet. Ezzel be tudunk lépni a mátrixba, és ott adatok után kell kutassunk. A teljes mozgásszabadságot a 3DRealms-től licenszbe vett Build grafikus engine felhasználásával érték el. Ez nagyon részletes és tereptárgyakkal teli grafika megjelenítésére képes, ezért még

számos játék fog rá épülni. Ez a nagy mozgási szabadság eleinte nagyon élvezetes. Később viszont nagyon idegesítő, mert nincs semmi utalás, hogy merre keressük az emberünket, és órák hosszat járkálunk eredmény nélkül. A Tekwar-t akár SVGA-ban is játszhatjuk. Amit sajnos nem volt módunkban kipróbálni, az a hálózati üzemmód. Itt maximum 16 játékos küzdhet egyszerre. Végezetül pár szót a zenéről: szinte hihetetlen, hogy ilyen színvonalas, nem csak aláfestésnek megfelelő zenét írtak a játékhoz. Acid, electronic body és ipari zene keveréke, nagyon magas (majdnem Front 242) szinten.

A játék nagyon sikeres lehetett volna, ha jobb pálya-designt csinálnak, és nem pedig bármi segítség (irányítás) nélkül beszabadítanak a város dzsungelébe. A filmekben nem ezt láttuk.

Charlie

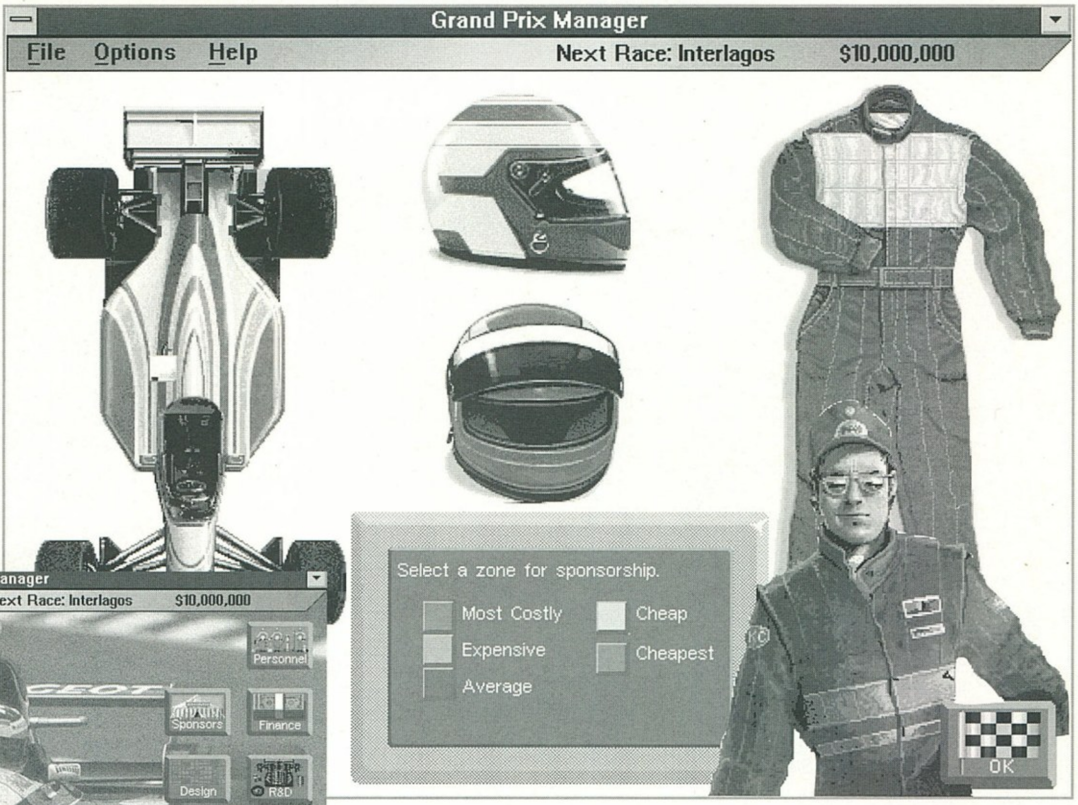
Értékelés: 63%

GP Manager

Forma-1 a kulisszák mögött

MICROPROSE
CD, 486/33,
MS-DOS 5.0,
WIN 3.1 OR WIN 95,
4 MB RAM, 5 MB HD,
SVGA, MOUSE,
WINDOWS SOUND SYS.

Az autózás és maga a Formula One egy külön élet, egy külön világ. Mi sem bizonyítja jobban ezt, mint a nagynéha látható F1 közvetítések. Nos, a GP Manager segítségével mi is részesei lehetünk a csodának úgy, hogy beleláthatunk az F1 színfalai mögé, megismerhetjük a sportág létezésének feltételeit és egyáltalán a felépítését.



Ismerkedésem a programmal még 1995 őszére datálható, mikor is a Microprose standján láthattuk először Del-lel az egyik új csodát. Nem igazán keltette fel az érdeklődésemet a játék, bár lehet hogy ez a közelében lévő F1 GP 2 okozta. Kis autók rohangáltak, mindenfajta bonyolult menük tűntek fel a képernyőn, szóval nem tetszett.

Ez a véleményem rögtön megváltozni látszott a tesztelés elején, hiszen igazán kimagasló alkotásról van szó. Persze ettől még iszonyúan bonyolult a játék, mint később látni fogjuk igazából csak profi managereknek ajánlott. Úgy gondoltam, hogy nem fogom részletesen ismertetni minden kis kütyü feladatát (itt most azt kéne írnom, hogy azért mert nem szeretném elvenni senkinek a kedvét a dologtól), inkább csak nagy vonalakban szeretném ismertetni, hogy a valós életben (és persze a játékban) mire és hogyan van szükségünk egy F1 istálló vagy akár csak egy pilóta futtatásánál.

Sajnos, mint általában legelőször nem árt ha az anyagiak után nézünk, hiszen a kezdésnél rendelkezésünkre álló pénzeszközök nagyon hamar kimerülnek, nemhiába drága sport az F1. Szerencsére segítőink is akadnak a szponzor keresésben, nekünk csak ki kell választanunk, hogy az ügynökség melyik céget próbálja meg megnyerni a támogatásra. Ha megvannak a kiszemelt szponzorok, akkor már csak előre kell inni a medve bőrére és jó pénzért eladni a különböző reklám-felületeket a vállalkozóknak. Persze mint később látni fogjuk, nyújtanunk is kell valamit ahhoz, hogy a nyakunkba ugorjanak a szponzorok.

Következő lépcsőfokként ugyebár nem árt ha némileg elmászunk a technikai területek felé, hiszen autó és rendes versenyistálló nélkül igen nehéz versenyezni. Természetesen a program igen nagy számú variációt kínál a kocsik alakítására. Mind a külső, mind a belső egységeket, tartozékokat kicserélhetjük, beszabályozhatjuk, vagy akár el is hagyhatjuk tetszésünk szerint. Egyébként itt és máshol is segítséget kaphatunk a játékban ha az Advice ikonra kattintunk. Ilyenkor egy úriember tájékoztat minket, hogy milyen kivetnivalókat talál az éppen folytatott tevékenységben. Ott tartottunk tehát, hogy lőjük be kocsink jellemzőit a spoilerek állásszögétől kezdve a gyújtáson keresztül egészen a helyes fékezési pont megtalálásáig.

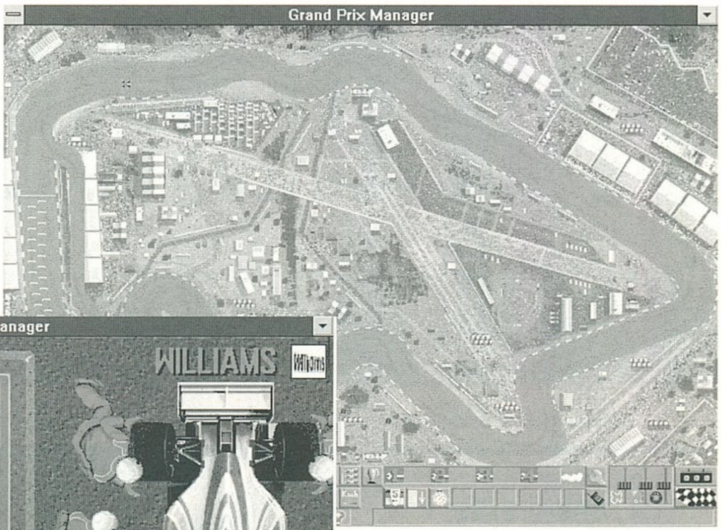
Persze teljesen új modellt is készíthetünk, azonban ez időbe fog telni. Javaslom, hogy indítsuk el a fejlesztést a játék elején, így nem maradunk le a versenytársak mögött. A versenyek lebonyolításához nem igazán szükséges, azonban nem árt, ha már az elején elkezdjük fejlesztgetni a pályánkat. Sok mindent lehet itt építgetni, a legtöbb dolog, pl. a szélcsatorna a fejlesztésben játszik nagy szerepet, és megkönnyíti a dolgunkat.

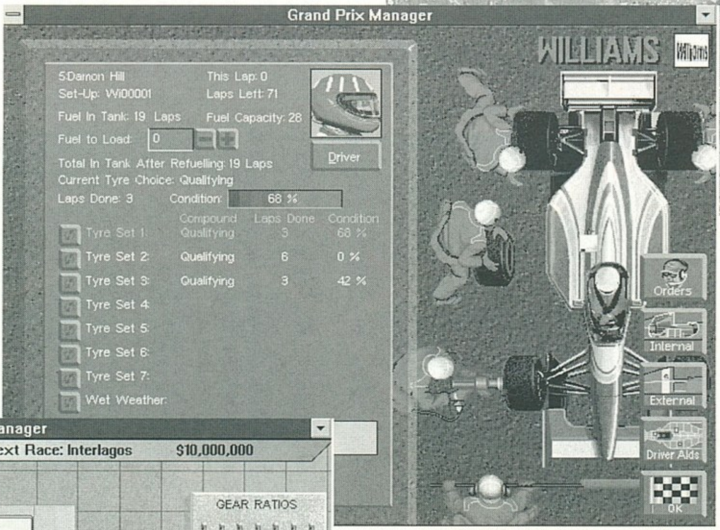
Ha megvan a sok próba és beállítás, akkor elkezdhetnénk tesztelni a kocsinkat, azonban néhány dolgot elfelejtettünk elintézni a Teszt előtt. A legfontosabb dolog az, hogy ne hagyjuk gyalogolni a pilótánkat, ugyanis nem ártana egy motort bekooperálni a járgányba. Neves beszállítók serege tolong körülöttünk, hogy az ő motorját válasszuk. Ne felejtsük el, nem biztos, hogy a legdrágábbat kell választanunk (pláne a játék elején). Miután ezzel megvolnánk, már csak olyan apróságokat kell elintéznünk, mint pl. a gumik vagy a benzin beszállítójának kijelölése. Egyébiránt az összes ilyen jellegű dolgot a Contracts pont alatt találhatjuk meg.

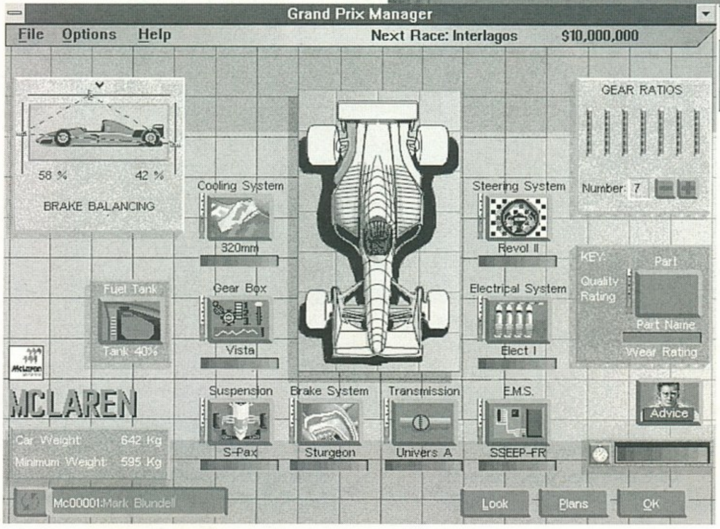
Ezekután már tényleg nincs más dolgunk, mint hogy tesztelgessük a kocsinkat a versenyek előtt. Hatféle szempont szerint vizsgálhatjuk a kocsi és a csapat jellemzőit, gondolom mindenki megtalálja majd a neki kellemes választást, hiszen csak 2 szempontot tesztelhetünk egyszerre. Ezután már tényleg a teszt következik. A megjelenő képernyő nagyban hasonlít a verseny képéhez. A kiválasztott pálya (a választást természetesen a pénztárcánk szabja meg) ugyanaz lesz, mint az éles versenyen. A manager jellegből adódóan nem kell körömszakadtáig nyüstölni a joyt, hiszen ha rögtön kérjük a tréning eredményét akkor is ugyanaz lesz, mintha megvártuk volna az összes kört.

Most már tényleg jöhet a verseny. Let's go! 7 részből épül fel minden verseny, melyek közül kihagyhatunk néhányat, azonban szerintem nem ildomos megtenni ezt. A különböző teszt és felmérő körök mind jobb felkészülést és persze a pozíció meghatározását szolgálják. Az utolsó bemelegítő kör után kapunk egy kis értékelést az eddigi teljesítményről és a kocsi állapotáról. Itt van lehetőségünk meghatározni a követendő stratégiát a verseny alatt. Most már jöhet a verseny és persze remélhetőleg a minél jobb helyezés.

Nagyon fontos beállítási lehetőség (bár csak közvetve befolyásolja eredményeinket) a csapat kiválogatása. Az összes fontosabb ágazat vezetőjét, vagy éppen a szabadúszó pilótákat is megpróbálhatjuk elcsábítani. Néhány ember megszerzésének pusztán financiális problémái lehetnek, ne felejtsük el, hogy azért annyira nem kell megerőltetnünk magunkat.







A kezdetekben még ugyan nincs jelentősége, azonban később egyre égetőbb problémát jelent majd a fejlesztés. A mechanikai , a mérnöki és a designeri csoport szoros összefogásával hozhatunk csak létre olyan kocsikat, melyek sikeresek lesznek a pályákon. Persze itt is találunk egy kiskaput, méghozzá azt, hogy lehetőségünk van a többi csapattól vásárolni fejlesztési eredményeket, természetesen kétes kimenetellel. Az eredmény általában kiábrándító ilyen üzletek alkalmával.

Hátra van még a financiális opció, mely pont alatt gyakorlatilag megtudhatunk mindent a vállalkozásunk nyereségességéről, a befektetéseinkről és a megkötött üzleteink hasznosságáról. Látogatást tehetünk kedvenc pénzintézetünkben, sőt megbízhatunk különböző cégeket a biztonsági feladatok ellátásával is.

Utoljára maradtak olyan apróságok, melyek csak adalékok a játékban. Ilyen pl. a News rovat, ahol az éppen aktuális mindent elsöprő győzelemről olvashatunk. A másik hasznos, de nem igazán lényeges dolog a Results, melyben figyelemmel kísérhetjük a szezon állását, az egyes versenyzők eredményeit és persze mindezekből messzemenő következtetéseket vonhatunk le.

Utoljára maradt még íróasztalunk képe, melyen gyanúsan nagy rend uralkodik. Itt már inkább a nosztalgiáé a szerep, inkább visszatekintésre szolgál a szépen berendezett szoba.

Ha mindezeken túlestünk, akkor már tudunk játszani a GP Managerrel. Azonban ez még édeskevés a boldoguláshoz, hiszen nem látjuk még az összefüggéseket, nem tudjuk rendesen irányítani a csapat munkáját. Nagyon sok játékidőt igényel a GP Manager, még a profi manager-ektől is, hiszen a fellelhető rengeteg opció és beállítási lehetőség kicsit kusza kavalkádot eredményezett. Mindenesetre el kell mondanom, hogy kellemesen csalódtam a GP Managerben, kicsit rosszabbra számítottam. Látnivaló volt az odafigyelés a téma mind teljesebb kidolgozásának érdekében. Úgy gondolom, hogy ez messzemenően sikerült a fejlesztőknek. Bugok és hibák persze minden programban akadnak, csak legfeljebb mindenki észreveszi őket csak a tesztelő nem. Tehát GP-re fel, irány a legújabb stratégiai őrület.

Bear™

PC GURU

85%

Igazi manager program, nagyon aprólékos kidolgozottsággal.

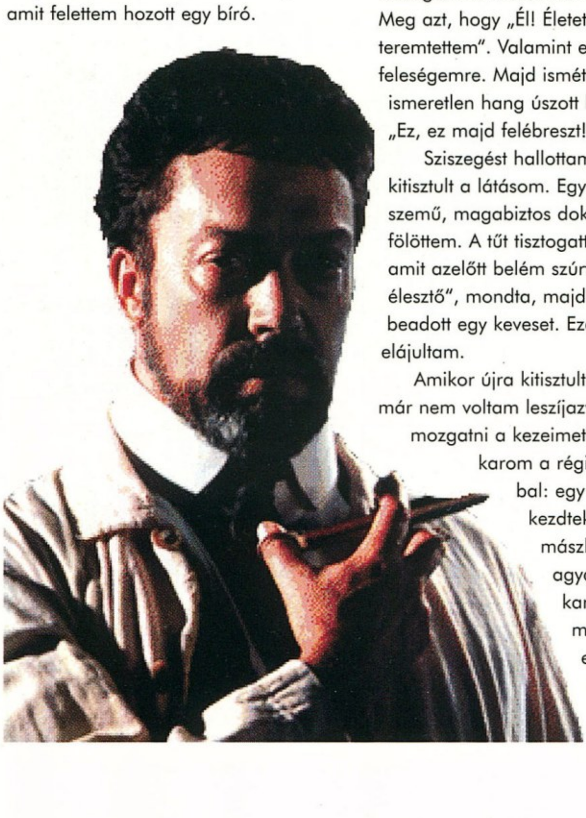
Frankenstein

Egy szörny szemein keresztül

INTERPLAY
CD, 486DX2/33, MS-DOS 5.0, WIN 3.1, 4MB RAM, 8MB HD, SVGA, MOUSE, MPC II compatibilis hangkártya

Amit most leírok, nem őrült agyam szüleménye. Megtörtént, valós eset – sajnos. Bárcsak soha meg nem történtté lehetne tenni! Ha én olvasnám az alábbi sorokat, biztos kételkednék a szerzőjének épelméjűségében. Pedig nem vagyok őrült! Ezt ismételgetik a hangok is a fejemben. A pókok. Viszont amikor írok, lecsendesednek. Most is nyugton vannak, nem hallok semmit. Akkor az elején kezdeném:

Nem emlékeztem semmire. Semmire, csak hangokra. A sajátoméra, ahogy kerestem az eltűnt lányomat, Gabrielle-t. Az ítéletre, amit felettem hozott egy bíró.



„Elítéllek a lányod, Gabrielle meggyilkolásáért".

Susogást hallottam, valamint recsegést. Az akasztófa recsegését. Meg azt, hogy „Él! Életet teremtettem". Valamint emlékeztem a feleségemre. Majd ismét egy ismeretlen hang úszott be távolról: „Ez, ez majd felébreszt!".

Sziszegést hallottam, majd kitisztult a látásom. Egy csillogó szemű, magabiztos doktor állt fölöttem. A tűt tisztogatta éppen, amit azelőtt belém szúrt. „Egy kis élesztő", mondta, majd magának is beadott egy keveset. Ezek után ismét elájultam.

Amikor újra kitisztult a látásom, már nem voltam leszíjazva. Tudtam mozgatni a kezeimet. A jobb karom a régi volt, míg a bal: egy nőé. Ekkor kezdtek el a pókok mászkálni az agyamban! Női kar! Kié a kéz, mit tett velem ez a doktor? Ahogy felkeltem, megláttam az ágyam mellett.

A doki el volt merülve a jegyzeteibe. Dr. Frankenstein a neve, ahogy később megtudtam.

Körbenéztem. Egy asztalról keltem fel, amin fém hevederek voltak. Ez az egész egy mozgatható pulpituson volt, amit fel lehetett húzni a tetőre. Egy létra vezetett felfelé, valamint egy csapóajtó lefelé. A teremben a doki könyvespolcán egy érdekes kristályt találtam: zölden világított, ilyet még sohasem láttam. Ahogy felemeltem, Frankenstein azonnal megpördült:

„Ah, szóval megtaláltad. Megtaláltad az okát, amiért mi beszélgetünk. Pontosabban amiért beszélgethetünk. Ez az energiakristály. Az L-energia tárolója. Ezért vagy itt, ez élesztett fel. Most viszont szép lassan tedd vissza a helyére, óvatosan!"

Lementem a lépcsőn. Itt egy hatalmas rácsos energiatelepet találtam, legalábbis erre következtettem a kapcsolókból. Lejjebb is juthattam volna, de a lépcső le volt szakadva. Felkaptam egy deszkát, és odaillesztettem a réshez. Lejutottam az alsó szintre.

Kihúztam az asztal fiókját. Egy kulcsot találtam, valamint egy írást. A kulcs a szobám ajtaját nyitotta, ami ugyanabból a szobából nyílt. Szobám kicsi volt, a levegője fojtogató. Ahogy ki akartam menni, megjelent Frankenstein:

„Mielőtt még elfelejteném: Téged felakasztottak. Ezek után az egész falu ízekre szedett szét. Szó szerint. Összeszedtem, amit lehetett. Ezért állsz különböző anyagokból – de hiszen az anyag az csak anyag, hála istennek. Te el vagy ítélve, így nem tanácsos kitenned a lábad a kastélyomból. Másodszorra nem biztos, hogy ilyen szerencsés leszel..."

Kilépve a szobámból, láttam, hogy az asztal melletti másik ajtó jéggel van borítva. Nem lehet kinyitni. Az asztalon voltak a kapcsolók. A jobb szélső kapcsolót kellett felfelé pozícióba állítani, így kikapcsolt a hűtés. Visszamentem az energiatelepes szobába. Itt volt egy másik ajtó, ami az erkélyre vitt. Lenéztem a bástyán túl, és egy kis ablakot láttam magam alatt. Be kell

jutnom – mondtam magamnak, és a pókok rögtön elkezdtek mozgolódni. Be kell jutnod, be kell jutnod – ismételgették. Az ajtó felé fordultam, s egy ágyúgolyót helyeztem a tartóra. A tartót felhúztam a kötél segítségével a palánkra, ahonnan legurult, és leverte a vasból készült madarat. A madár bele volt gabalyodva egy csomó kötélbe – ezt húztam ki a bástyánál található résbe. A kötél segítségével lejutottam az ablakhoz, és belengtem. Egy sötét átjáróba jutottam – innen csak egy út volt: lefelé a létrán. A létra alján újabb akadályba botlottam: egy ajtóféleség volt előttem, amit egy kar tekerésével lehetett kinyitni.

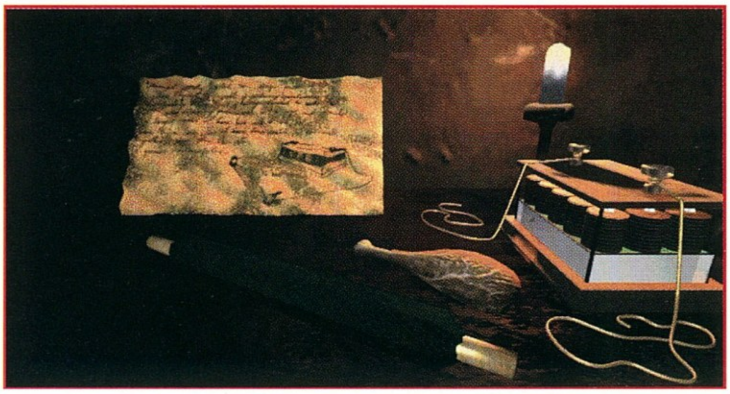
A kiesett fogaskerekek összeszedegetése és visszahelyezése után már kinyílt az átjáró, ami egy faliszőnyeghez vezetett. A faliszőnyeg mögött egy óriási terem volt, el is neveztem Nagy Teremnek. Hatalmas páncélos lovagok álltak a falak mentén, de az egész terem kihalt volt.

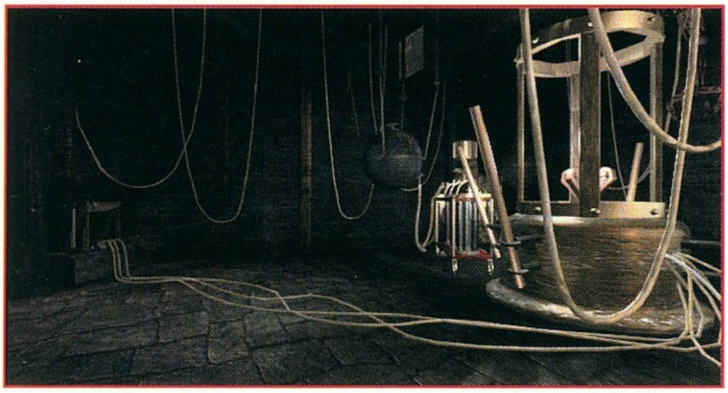
mentem, ahol felélesztettek, el is neveztem Felélesztő Teremnek.

A doktor az asztalánál ült, viszont sűrűn pillantgatott arra a polcra, ahol a zöld „életkristályát" tartotta.

Második alkalommal ügyesebb voltam, és leloptam az iratokat, amikor nem nézett oda. A kristállyal kellett a legóvatosabb lennem, mert észrevette volna, ha megpróbálom kicsempészni a szobából. Így amikor éppen nem nézett oda, az ablakhoz vittem és letettem az asztalra. Az egyik polcon találtam egy ruhadarabot, és a falon zsinegeket. A szövetet is az asztalra tettem, és hozzákötöttem a zsinórokat, meg a kristályt. Az így elkészült ejtőernyőt kidobtam az ablakon – s a szél egy torony tetejére repítette.

Kimentem a szobából és lementem a saját szobám felé. A lefagyott ajtó már felengedett, és ki lehetett nyitni. Itt egy feszítővasat találtam, valamint egy csomó iratot. Kifelé menet, az asztalról felvettem az





Átmentem a túlsó oldalára és bementem az első ajtón, amit találtam. Itt az ebédlőbe jutottam. A kandalló mellett találtam egy rozzant táskát, ezt felvettem: legalább lesz mibe pakolnom a tárgyakat. Ahogy az ajtó felé mentem, a doktor ismét feltűnt. Felkapott egy csirkecombot és beleharapott. „Halott szövetek! Kár hogy lemaradtál a vacsoráról. A maradékot viszont megeheted.."

Ezután kiment.

Mindenesetre magamhoz vettem a csirkelábat. Meg kell tudnom az igazat: valóság-e ez az egész, vagy nem? Ki kell próbálnom egy kísérletet. Ha a dokinak sikerült, akkor nekem is sikerülnie kell! Csak összeszedem a jegyzeteit és máris nekilátok a kísérleteknek. Visszamentem a Nagy Terembe, majd a faliszőnyegen keresztül a toronyba. A torony után abba a terembe óriási elemet és a hozzá tartozó kábeleket. Egy dolog hiányzott a kísérletemhez, a legfontosabb a kristály.

El kellett mennem a kristályért. Lementem a Nagy Terembe, és a bal oldali ajtón kijutottam a kertbe. Itt elmentem a toronyhoz, aminek a tetején akadt fenn a kristály. Felmásztam a kiálló téglákon, mindig balra tartva, amikor volt választási lehetőségem. Ahogy megvolt a kristály, visszatértem a Nagy Terembe, majd bementem a titkos átjáróba, a tapéta mögött.

Felmentem egy emeletet, itt ugyanis láttam egy asztalt. Ez a hely tökéletes lesz a kísérlethez. Letettem mindent az asztalra, és az energia csatlakozókat a kristály széleire kapcsoltam.

A doki papírjai szerint valaminek történnie kellett volna, de a comb meg sem mozdult. Nagyon elkeseredtem. Mi történik itt? Miért nem mozog? Elkeseredésemben elkezdtem enni a combot – ekkor ismét elkezdett forogni velem a világ, hirtelen gyenge lettem. Ahogy magamhoz tértem, a saját hányásomban feküdtem: az okádékom darabjai még mozogtak – szóval ezért hánytam ki a combot! Tehát mégis igaz, mégis élek!

Frankenstein visszahozott az életbe – ahelyett, hogy örök nyugalomra leljek, most életem hátralevő részét a kastélyban kell letöltenem, mint kísérleti alany. A doki kiabálása ébresztett fel a gondolataimból: „Hol vannak a papírjaim? Hol vannak az irataim! Tudom, hogy Te vitted el! Azonnal hozd vissza, hallod? Azonnal!"

Felvettem a padlóról a horgot és feláálltam. A kísérletem részei eltűntek! Hol lehetnek, ki vitte el? Amíg el voltam ájulva valaki itt járt! Esetleg a professzor újabb csapdája ez? Lementem a Nagy Terembe, majd ki a kertbe. Itt állt egy nagy fa, amiről egy kötél lógott le.

Erre kötöttem a horgot, és feldobtam a fa egyik ágára. Felmászás előtt a fa alján még lerajzoltam az ábrákat, amit találtam: ezek bolygóállásokat mutattak. Az ablakon keresztül a trófea szobába jutottam. Itt a kandallóban égett a tűz, amit az akvárium széttörésével eloltottam. Az ajtón viszont csak akkor mehettem ki, amikor az egyik kisebb asztalt odatoltam, és így a páncélos lovagok nem rám dőltek. Az ajtón kijutottam, előre mentem, majd balra. Négy lépés után jobbra fordultam, így a dohányzószobába jutottam. Itt csak egy érdekességet találtam, egy másik táblácskát, amin más bolygóállások voltak, mint az elsőn. Jól megjegyeztem, majd kimentem és a folyosórendszeren balra fordultam, három lépést mentem előre, balra fordultam, és a folyosó végén bementem a könyvtárba. Itt a létrát egy balta segítségével húztam közelebb magamhoz, így tudtam lemászni a földszintre. Itt is összeszedtem az összes papírt amit találtam, majd kimentem a folyosóra. Balra mentem, majd a folyosó végén jobbra, és az első bal oldali ajtón keresztül ismét a Nagy Teremben találtam magam.

Itt a professzor várt: „Szóval játszuk a kisded játékainkat, mi? Most azonnal tedd fel a kezed, és tedd azt, amit mondok. Ne felejsd el: én teremtettelek, és én is vehetem el az életedet. Most mozdulj: balra......" A hosszadalmas irányítás egy cellába vezetett, ahol a falhoz bilincseltek.

Valaki bejött az ajtón és megkorbácsolt. Miután kiment, fogalmam sem volt, hogyan jutok ki innen. A bal kezemre néztem és bevillant egy gondolat: hiszen az egyik kezem női kéz, ki tudom szabadítani! A férfi csuklóra méretezett bilincsből kibújtattam a hajlékony csuklómat.

Ekkor valaki egy kulcsot lógatott be hozzám: de nem szólt egy szót sem. Ezzel ki tudtam nyitni a másik bilincset, majd a szellőzőnyíláson, lefelé távoztam a börtönömből.

Ezek után a kert távolabbi sarkába mentem, ahol egy újabb fémlapot találtam. Feljegyeztem a bolygóállásokat, majd a bal oldali vasrácson bementem a belső kertbe. Itt

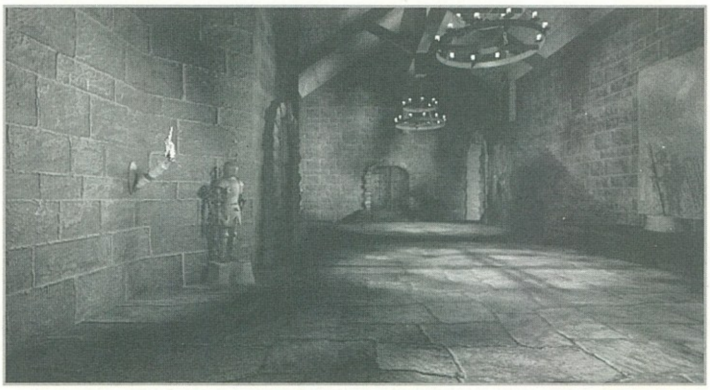
különböző formájúra vágott fákat láttam, és találtam egy lyukat is, amin lementem. A lyuk másik oldalán egy kisebb labirintusba jutottam. Most csak az irányokat rövidítve adom meg, azoknak akik esetleg hasonló szituációba keverednének: B, E, J, E, B, E – itt egy koponyáról egy bogarat vettem fel. B, E, B, E, B, E (ne a lyukba), J, E, B, E, J, E, B, E, J, E, E, B, E, B, E, B, E, B. Itt egy húsevő növényt találtam, aminél a bogarat használtam csalétkül. A növény kinyitotta a száját, én pedig kivettem a nyesőollókat a nagyobbik növény szájából. Ezek után: B, E, J, E, J, E, J, E, E, B, E, E, B, E, J, E, J, E, J, E, J. Itt a nyesőollókkal nyitottam ki a rég nem használt lejáratot. Ahogy lejutottam, jobbra találtam egy kapcsolót, amit meghúztam. Ez mint később kiderült, a (növény) labirintust rendezte át, hogy könnyebben oda lehessen jutni a lejáróhoz. Továbbmenve a barlangban egy hatalmas táblához jutottam, amin a bolygókat tudtam állítani. Az egyes számú réztáblán találtakat állítottam be és mindkét sorban az első ablakot nyitottam fel a táblán (tűz és I.).

Az egyes számú ajtó kinyílt. Bemenve egy furcsa lénnyel találkoztam, ez is biztos a professzor műve volt: egy mozgó kéz. Azonnal megsajnáltam a sorstársamat és követtem, amerre ment. Amikor elvesztettem szem elől a második elágazás után jobbra fordultam a falnál, majd előre mentem, ezek után balra fordultam. Egy titkos kikötőhelyhez jutottam. Itt az akkumulátort összekötöttem egy vezetékkel, s így beindult az oxigénpumpa. Felvéve a sisakot még egy szigonypuskát is kézbe vettem: így biztonságosabb a víz alatt. Miután körbenéztem a vízben, kijöttem. Elindultam visszafelé: az Y elágazásnál jobbra mentem, majd E, E, B, E, E, J. Amikor vízcsobogást hallottam, bementem az elágazáshoz. Itt egy hatalmas vízi malomkerék állt az utamban. Ezt egy tekerővel tudtam leállítani, s ahogy átmentem a másik oldalra, az ajtó láncát odakötöttem a kerékhez. Visszamenve ismét beindítottam a kereket, így szabad lett az út az eddig bezárt ajtón keresztül. Bent egy bánya fogadott engem, de én úgy döntöttem, hogy ha már bányászni fogok, akkor visszamegyek és beindítom a szállítószalagokat. (B, E, E, J, E, E,...) Összesen három szalagot üzemeltem be, majd visszamentem a bányába. Itt balra indultam el, a síneket követve. Átállítottam a hátsó váltót, hogy a sínek az ajtó felé vezessék a csillét. Visszafordulva eljutottam az őrlőüzemig.

Ebben a részlegben találtam meg az utolsó szállítószalagot, amit bekapcsoltam. Ezek után a két hatalmas kalapácshoz be kellett indítani a futószalagot is, ami a gépezet bal oldalán volt található. A hatalmas kalapácsokkal szemben az irányító kapcsolókat találtam, s ezek használatával törtem meg a köveket, jó apróra. Ha egyszer hibáztam volna, és egy nagyobb darab kerül a csillébe, akkor egy laza kézmozdulattal ki kellett volna üríteni az összes megtört anyagot (gép jobb oldali nagy kapcsolója). Ahogy megtelt a csille, csengetés jelzett. Lemásztam és elmentem a bánya azon

részéhez, ahonnan a csillét tudtam irányítani. Elküldtem ahhoz az ajtóhoz, amiről egy lánc lógott le. A láncot a csilléhez kötöttem, majd a csillét hátramenetbe kapcsoltam. Így a leláncolt ajtó is szabaddá vált. Feljutva egy hatalmas gépteremben találtam magam, ami a kristályosító volt. Itt kimentem az ajtón a Nagy Terembe, majd az ismert útvonalon visszamentem abba a barlangba, ahol a bolygókat tudtam állítani. Itt a III. véseten talált bolygóállást használtam, majd a második ablakot (víz) és a harmadik ablakot (III..) nyitottam ki. Meghúzva a nagy kart, kinyílt a harmadik ajtó.

Egy borospincébe jutottam, itt majdnem eltévedtem: E, E, E, E, J, E, B, E, J, E, B, E. Egy nyílást találtam a falban, amelyen keresztül a finomítóba érkeztem. A finomítóban a fém karral ki tudtam nyitni az ajtót belülről – így ismét a bányában találtam magam. A bányából a



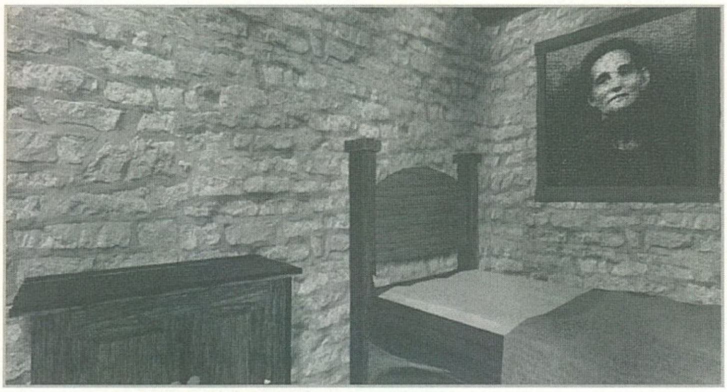
megtört követ áthoztam a finomítóba, majd elmentem az irányítófülkébe, hogy vezérelhessem a magas hőfokon történő fémolvasztást. Az irányítófülke melletti részben találtam az egyik fiókban egy papírt, ami leírta, hogyan is kell használni a finomítót. A lényeg az volt, hogy a bal oldali kapcsolóval kellett bekapcsolni a készüléket, majd a kijelzőn a mutatót a szürke sávba kellett állítani. A számkijelző 90-et mutasson, majd a fel-le illetve jobbra-balra mozgó kapcsolóval egy óriási fémkart tudtam vezérelni, amivel átraktam a fémet a finomítóba. A finomítóból kiszedni csak úgy tudjuk a megolvadt fémet, ha átalakítjuk a fémkarok fogását: ezt a jobb oldali kapcsolóval tudtam megtenni. Ezek után vissza szállítottam a megolvadt fémet a kocsiba. Amint elkészültem, kimentem a finomítóból, és átirányítottam a kocsit a kristályosítóba.

Ahogy átnéztem az eddig összegyűjtött papírokat, egyértelmű lett: savas oldatot majd vizet kell adni a kristályosítóban a megolvadt fémhez. Így a hatalmas tartályhoz mentem, ahol beleengedtem a savat (HNO3). Ezek után az irányító panelhez indultam, ahol feltekertem az energia kijelző értékét 90-re. A T alakú bevágatban mozgatható kapcsolóval irányítottam egy fém kart: ezzel juttattam el a kifinomított fémet a kristályosító üstbe. Az üstbe még vizet is engedtem, majd a fém keverővel jól átkevertem a masszát. Ezek után a kis alsó kapcsolóval feltöltöttem a folyékony fémet a kristály-formájába. Visszamentem az irányítópulthoz, és a fém karral átraktam a formába öntött folyadékot egy centrifugába. Amint végeztem a centrifugálással, a kristály zölden kezdett el világítani. A fém karral átvitettem egy kis felvonóhoz (ez a falban volt), majd felküldtem.

Visszamentem a bolygós szobába, és beállítottam a konstellációt a IV. plakett szerint. Mindkét sorban a 4. ablakot nyitottam fel, és a kar meghúzása után kinyílt a 4. kapu is. Így egy mauzóleumba jutottam. A fiókban egy pók is lakozott, s én jól tudtam, jobb a pókoknak a fejekben: így kinyitottam a koponya száját, s amikor bement a pók, bezártam. Ezek után hozzákezdtem az olvasáshoz. Többek között megtaláltam a prof. új biztonsági ajtajának a titkos kombinációját is.

Visszamentem a kastélyba, majd fel a toronyba és le a szobámhoz. A kifagyasztott ajtón keresztül jutottam a kombinációs ajtóhoz (F, F, L, F, L). A labor második szobájában találkoztam Dr. Frankensteinnel.

Elindultam felé, hogy az igazamat követeljem. A doki természetesen mindent tagadott, de én követtem, amikor arrébb ment. Ez úgy felidegesítette, hogy előkapott egy pisztolyt – tudtam csak másodperceim vannak hátra. Gyorsan megfordultam és kirohantam az ajtón. Jobbra fordultam majd előre mentem, a folyosó végéig. Ismét jobbra fordultam, és bementem azon az ajtón, amihez három lépcső vezetett fel. Eljutottam a Nagy Terembe, majd kimentem a kertbe, a nagy kapu felé, körbe az oldalon. Hirtelen előttem a bíró emberei közül egy pisztolyos alak bukkant fel. Azonnal jobbra fordultam, viszont abból az irányból egy puskás közeledett. Még egyet fordultam visszafelé, és ugyanazon az úton ahogy jöttem, visszarohantam a kastélyba. A jobb oldali lépcsőn rohantam fel. Balra fordultam, majd a folyosó végén jobbra. E, B mentem majd a folyosó végén a szobába bejutottam, és magamra zártam az ajtót. Ez egy hálószoba volt. Ahogy belenéztem a tükörbe, egy női arc nézett vissza rám. Mi ez? Hirtelen berobbant a tükör, és mögötte egy elbűvölő lányt láttam. Ő törte át a



tükröt, egy új menekülési útvonalat mutatva. Utána rohantam és ahogy követtem, egy kis vízmenti barlangba jutottunk. Elmesélte, hogy miért van itt, és én egy hordó meg egy ág segítségével egy kis teli borosüveget is lepiszkáltam neki. Még többet mesélt, de hirtelen egy reszelős, ismert hang, valami zaj ütötte meg a fülemet. Sara elkezdett sikoltozni, hiszen a barlang egyik nyílásából az általam már ismert véres kéz lógott le, és mozgott. Rádobhattam volna a követ a földről, de nem tettem. Hiába is javasolta Sara. Egy idő után elment, és én el akartam vezetni Sarát a mauzóleumba. Az ismert útvonalon elvittem őt, és Sara felülvizsgálta az eddigi nézeteit a doktorral kapcsolatban.

Kifelé menet földrengés rázta meg a helyiséget, és minden járat beomlott. A II. kapu amit eddig nem tudtam kinyitni, ezzel a földrengéssel nyílt meg, csak erre mehettünk. Egy létrán kezdtünk el felmászni, amikor lentről furcsa morgás, zaj ütötte meg a fülünket: valaki közeledett! Több elágazás is volt a létrás feljárónál, a balra, jobbra majd a balra levő létrákat választottam. Ki is jutottam, de Sara majdnem ottmaradt. A kertben a kert közepénél lévő hosszú mesterséges medencéhez mentem. Itt egy kis szobor benyomásával egy átjáró nyílt meg előttünk, és a titkos kikötőbe jutottunk. Balra fordultam, és egy üzenetet találtam. Ahogy viszont megfordultam, egy bombát pillantottam meg. Azonnal elindultunk, hogy megtaláljuk a professzort. Kimentünk a kertbe, majd be a Nagy Terembe. Itt a bal oldali lépcsőn mentünk fel, majd a kisebb labirintusban E, B – bementünk az első ajtón, ami előttünk volt, majd a lépcsőzés után: J, E, J, E, J, majd a bal oldali ajtón mentünk be az obszervatóriumba. Megtaláltuk a professzort. Itt többször is megpróbáltuk kiszedni belőle az igazat; nem sokat tudtunk meg, viszont azt igen, hogy a bombát ő állította csapdának a bírónak és Vladimírnak. Frankenstein végül bezárt minket a szobába, és gonoszul kacagva elviharzott. Már csak egy út volt kifelé: a rácson keresztül, ami az ajtó mellett volt. Az előszobában találtam egy kulcsot az egyik fiókban, ez pont illett a rács zárjába. Odatoltam az asztalt a rácshoz, felmásztam és belepróbáltam a kulcsot. Annyira ideges voltam, hogy a kulcs kiesett a kezemből, le egy lefolyóba.

Visszatoltam az asztalt és szerencsémre, nem túl sok keresgélés után találtam egy patkómágnest. Így kinyitva a rácsot, Sara már átjuthatott ki a folyosóra. Ahogy kinyitotta nekem az ajtót, egy lövés dördült – ez halálos lett volna Sara számára, viszont a mozgó kéz „teremtmény" a puska útjába vetette magát. Sajnos a bomba felrobbanását már nem tudtuk megakadályozni, későn értünk vissza a helyszínre. A halott természetesen nem a bíró, nem is Vladimir, hanem egy ártatlan kis törékeny lény volt – a lányom Gabrielle. Felnyaláboltam és fájdalommal eltorzult arccal indultam vissza a toronyba. Egy gondolat jutott eszembe: ha engem sikerült feléleszteni, a lányomat is sikerülhet!

Felmentem a félélesztő szobába, majd Gabrielle-t az asztalra fektettem. Az energiakristályt kivettem a liftből, és a helyére raktam. Felemeltem az asztalt az irányítópult használatával, majd a tetőre menve elengedtem a sárkányokat – jó kis vihar készülődött.

Lementem egy szintet, a rácsos energiatelephez. Itt felkapcsoltam az energiát, és megvártam míg a mutató a szürke sávban függőleges nem lesz. Ekkor lekapcsoltam, és elrohantam a félélesztő terembe. A 3 oldat kapcsolóból mind a hármat átkapcsoltam, egyszerre! Hatalmas szikrázások közepette süllyedt le az emelvény: a kislányom feküdt rajta – élve. Együtt menekültünk ki a szörnyű várbörtönből. A többiek pedig... De hát ez már egy másik történet...

Masell

PC GURU

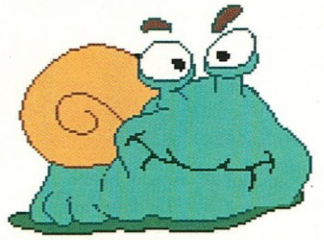
80%

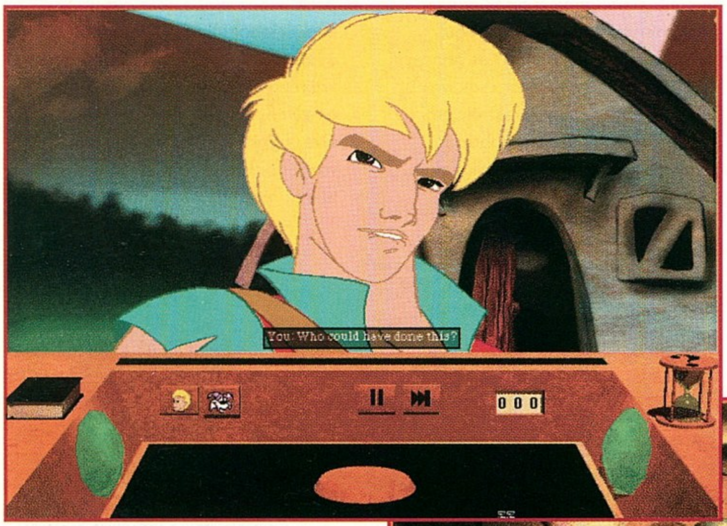
Egy nagyon szép kalandjáték a Myst nyomdokaiban

Torin's Passage

Utazás a Föld középpontja felé

SIERRA
CD, 486DX/33, MS-DOS 5.0, WIN 3.1, WIN 95, 8MB RAM, 2MB HD, SVGA, MOUSE, MS-DOS, WIN95, Windows Sound System



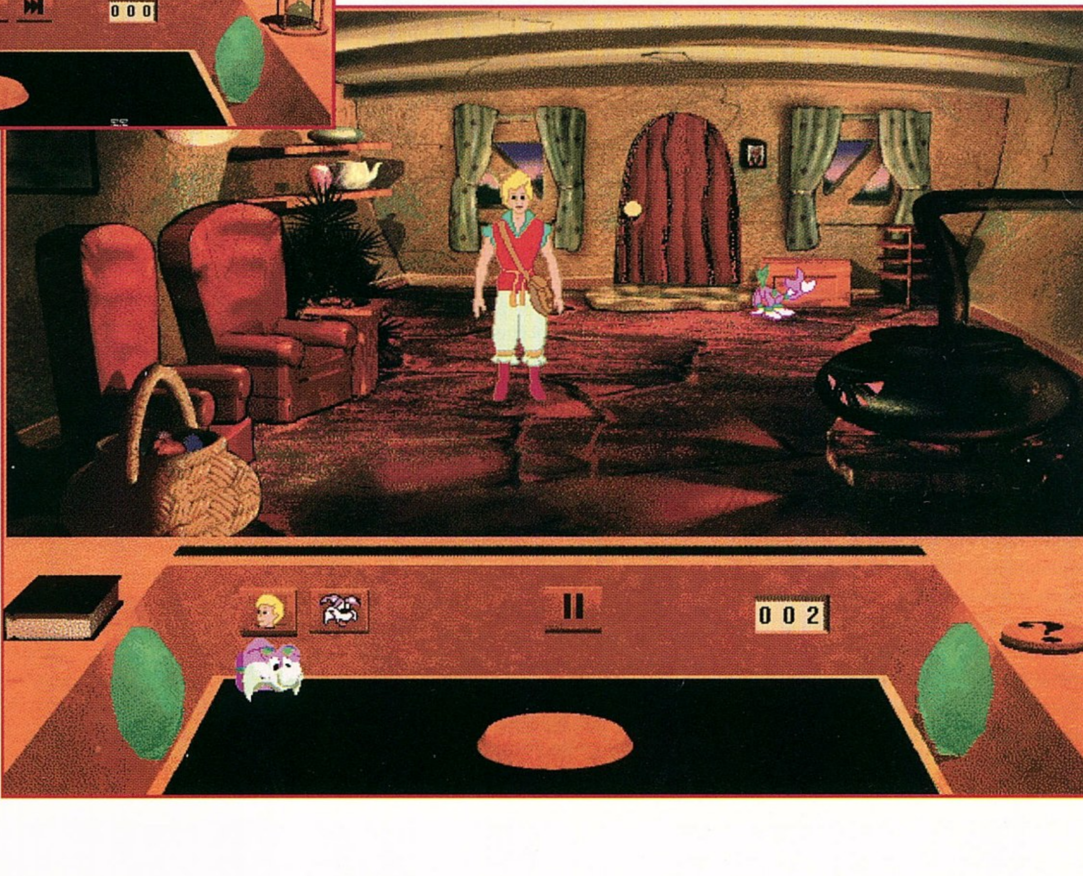


Al lowe nevét nem igazán halhattuk mostanában. A Freddy Pharkas után eltűnt egy kicsit a kalandjátékok világából. Persze nem a fületlen lódoktoráról lett világhírű ez a kicsit kövérkés úriember. Volt egy másik karaktere, aki hosszú éveken keresztül megnevettette a rajongóit. Igen ő volt a poliészter öltönyös Larry, a nagy nőcsábász. A sorozat vége felé már egy kicsit befuccsoltak Al bácsi ötletei, így kénytelen volt átnyergelni más vizekre.

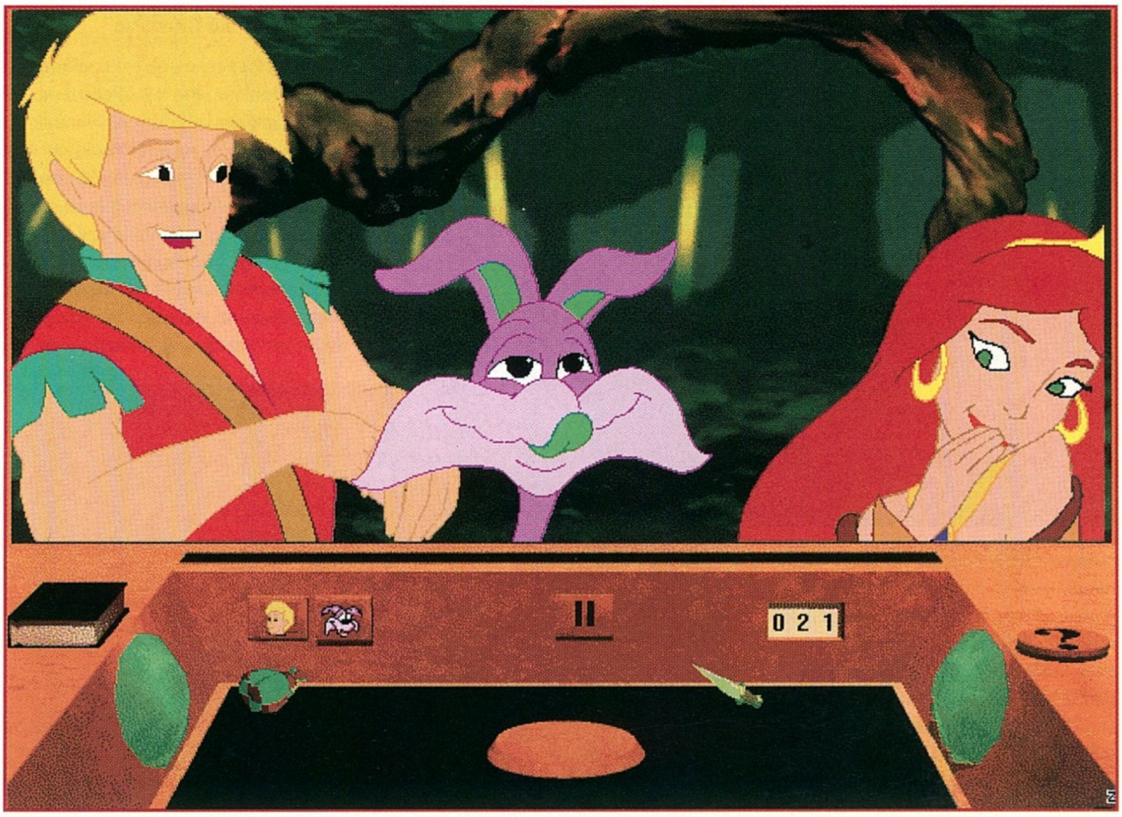
Így született meg Torin, Al legújabb kreatúrája. A program a klasszikus rajzfilmek stílusában készült, tehát a mozirajongóknak még várniuk kell egy kicsit a Gabriel Knight 2-re. Mivel nem pakolták tele a CD-t digitalizált színészjelöltekkel, ezért egyetlen korongra rá is fért az egész játék. Ezzel a technikával még egy kicsit elkerülhető az insert CD#13 felirat.

A program kivitelezésére nem lehet egy rossz szavam sem. Látszik, hogy a programozók és a grafikusok mindent beleadtak a munkába. A grafika egyszerűen mesés. Egy valódi tündérmese elevenedik meg a szemünk előtt. Iszonyú hátterek és szinte az egész képernyőt betöltő szereplők jellemzik a játékot. Az animációk is magukért beszélnek, bár néha akadozott egy kicsit. Erre ugyan sokan azt felelnék, hogy kell egy quad CD-meghajtó, de erre csak a Day of the Tentacle lenne a válaszom. Ott az egész kaland belefért 12MB-ba és az animációk sem voltak csúnyábbak (és persze nem szaggattak). Szóval van még mit tanulnia a Sierra-nak, de ezzel a programmal a jó út felé indult el. Remélem, hogy ez irányba fognak továbbfejlődni, nem pedig a sok CD-s IM felé (Interactive Múvi)!

A másik nagyon fontos dolog egy ilyen jellegű programban a zene és a beszéd. Mindkettő el lett találva, a hangszínészek különösen jól beleélték magukat a szerepükbe. Sikerült kiválasztani a megfelelő hangokat a szereplőkhöz. Külön említést érdemel még a különböző beszédstílusok alkalmazása. Másképp beszél Torin csipesszel az orrán és másképp gondolkozik. Igen, a program kimondja a főhős gondolatait is. Ezek



megkülönböztetésére más árnyalatot használ. Minden szint végén található egy rejtvény, amit meg kell oldanunk a továbbjutáshoz. Ezek többnyire elég jópofák, de van egy, amivel nem tudtam zöldágra vergődni. A harmadik szint végén található puzzle sehogysem akart összeállni. Lehet, hogy valamit nem vettem észre? Ki tudja, mindenesetre, ha valaki rájönne, hogyan is kell összerakni, kérem írja meg! Már csak a kíváncsiságom miatt is. A többi nem volt probléma, sőt kifejezetten élvezetes volt. Sajnos ez a program nem vetekedhet a Discworld és a Simon2 nehézségével. A megoldandó feladatok nem igazán jelentenek nagy kihívást. Van egy-két trükk a programban, de a beépített online cheat megold minden problémánkat. Látszik, hogy elsősorban a fiatalabb korosztálynak szánták a dolgot, nem törődve a komolyabb kalandjátékosokkal. Kár egy kalandjátékot egy cheat rendszerrel elrontani, hiszen akkor senki sincs rákényszerítve arra, hogy törje a koponyáját. Elég egy apró gombnyomás és a kívánt információ máris megjelenik a képernyőn. Nem az animációért és a grafikáért vesznek meg az emberek egy-egy játékot. Sokkal inkább a gameplay, vagyis maga a játék az, ami igazán fontos. A DOTT és a Discworld nem volt SVGA, mégis hatalmas sikert arattak. Képzeljük el, ha mondjuk a



LucasArts kalandokba mostantól fogva beépítenének egy cheat rendszert. Ki venné meg a legközelebbi játékukat.

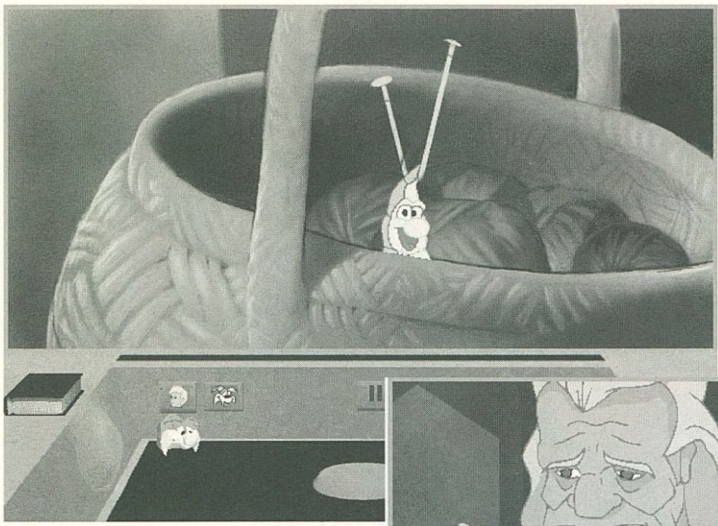
Itt van ez a Torin's Passage. Jó, jó hogy mindenki tud vele játszani, de azért 10000 forintot nem igazán ad ki senki egy napi játékért. Sőt, ha valaki állandóan elolvassa a program

segítségét, akkor néhány óra alatt végig tud menni a játékon. Kár, hogy manapság olyanok a játékok, mint a rágógumi. Egy kicsit rágjuk őket, majd amikor elvesztik az ízüket eldobjuk és nyúlunk a másik után. Ebből persze néhány játékforgalmazó remekül megél, de nem akarom elhinni, hogy ez a jövő útja.

Minden egy viharos éjszakán kezdődött. A király és a királynő békésen aludt a hitvesi ágyban. A trónörökös békésen pihent a bölcsőjében. Az idilli béke azonban nem tartott sokáig. Az udvari mágus gonosz mágiával elpusztította a királyi párt. Egyedül a koronaherceg menekült meg a dada segítségével. Teltek múltak az évek, s a kis Torin felcseperedett. Igazi parasztfiú lett a felszínen. Ő azonban nem erről álmodozott. Kalandokat és gyönyörű hercegnőket akart (a kis telhetetlen, egy már nem is elég neki). Álma hamarosan való vált. Egy gonosz boszorkány elrabolta a szüleit. Teljesen véletlenül arra járt egy szerzetes és útbaigazította az ifjú titánt. Csak egy gonosz boszorka képes ilyen varázslatra. Ő Lycentia, a legalsó világok egyikéről. Így hát elindult Torin megkeresni a szüleit és leszámolni azzal a pokoli némberrel.

THE LANDS ABOWE

A házunk előtt indul a játék. A szerzetes (az álruha ellenére azért gondolom mindenki felismerte)



cseppet sem megnyugtató szavai után nézzünk körül a házban. A pipazacskó felszedése után vizsgáljuk meg alaposan a mama fonalakat tartó kosarát. Egy kis férget találunk benne, akit ha elég gyorsak vagyunk el tudunk csípni. Az udvaron vegyük magunkhoz a baltát és a kalandjátékok nélkülözhetetlen kellékét, a kötelet! Keressük meg a lejáratot az alsó világokba! Egy őrszem vigyázza a lejáratot. A váltása már vagy tíz éve késik, ezért érthető módon egy kicsit ideges.

Cselezzük ki azzal, hogy azt mondjuk neki, hogy mi jöttünk leváltani őt! Erre nagyon megörül és rögtön le is adja az ebédmegrendelését. Itt ugyanis az a szokás, hogy a váltás főzi meg az öreg őr utolsó ebédjét. Kezdjük mindjárt az előétellel! A friss Chuck bogyóból készült gyümölcslétől mindenkinek megjön az étvágya. A második fogás megszerzése már nem olyan egyszerű. Meztelencsiga, mocsári moszattal, az ínyencek eledele. Moszatot meglepő módon a mocsárból tudunk szerezni.

Másszunk fel a fára és csomózzuk a rá, majd a lábunkra is a kötelet! A moszatot megszereztük, de a táskánk beleesett a vízbe. Lengessük be magunkat és kapjuk el a másik oldalon az ágat! Szorult helyzetünkben a macska jön a segítségünkre. A csigák megszerzése is komoly akadályokba fog ütközni. Borzasztó gyorsak (csigáknál ez elég meglepő), s így egy kis cselhez kell folyamodnunk. A fán élő kedves csigaházaspár minden vágya egy új otthon, vagyis egy szép nagy levél. A közeli bokorból a hernyó ki is fogja választani a legnagyobb levelet. Hálából a csigák elárulják a titkot, amivel magunkhoz édesgethetjük a többieket. Egy várárokbeli maszatnál nincs is jobb dolog. Mivel úgyis ott rendezik a legújabb olimpiát, vigyük el őket oda. Szóltak is egy pár jó szót az érdekünkben a várvédő polipnak, aki kisegít minket egy kis maszattal. A macskát kérjük meg, hogy alakuljon át dobozzá, így már nem lehet gond a csigák csapdába csalása. Az öreg rendkívül elégedett, de azért egy kis desszertet legyűrne. Erre a legjobb a négyzet alakú gyökér. Most már tényleg semmi akadálya annak, hogy beengedjen a kristályhoz. Előtte azonban még ne felejtsünk el letörni egy darabot a ház előtt a kavicsból.

A benti kristályhoz csak egy kis puzzle megoldása után juthatunk be. Az összes kő eltüntetése után tömjük tele a dohányzacskót varázsporral. Irány a következő világ!

ESCARPA

Fura népek lakják ezt a világot. Itt tulajdonképpen csak kilenc puzzledarabot kell összegyűjtenünk a továbbjutáshoz. Az első lakók, akikkel megismerkedünk ebben a régióban Keserűék. Ők állandóan a tévét nézik, ezért az életük hasonult is egy kicsit egy TV show-hoz. Persze szegény férjre ez nem vonatkozik, hiszen ő csak mosogat, mosogat és mosogat... Az anya legnagyobb bánata, hogy a szomszéd (aki mellesleg a király) soha nem hívja meg őket egy kis házibuliba.

Az egyik mozaikdarab ott hever az asztalon, de az asszonyság nem engedi felvenni. Talán, ha valamivel lekenyereznénk. Látogassuk meg a királyt és cseppet sem kedves nejét. Ők elég bilifüle állapotban vannak, mivel egyszem kislányuk ismeretlen helyre távozott. Ígérjük meg, hogy beszélünk a fejével, de ehhez szükségünk van valami bizonyítékra is. A királyné, Lady Di át is ad egy nyakéket a király és az ő képmásával. Ajánljuk fel a királynak a kék kristályunkat, mire rögtön meg is invitált a következő bálra. Nézzünk körül egy kicsit még a trónteremben és vegyük fel a húst és a padlólapot. Keserűné rendkívüli módon felvillanyozódott, amikor megtudta hogy a királyi pár meghívta őket a következő udvari bálra. Hálából természetesen oda is adják az edényalátétüket.

A kétfejű keselyűtől a hús segítségével szabadulhatunk meg. A fészek mellett található a sárkánybarlang. Kússzunk be ide és változtassuk a macskát hernyóvá. Ásassunk vele egy kis sárkányürüléket. A leomlott híd másik oldalán található a büdös borzok barlangja. Őket csak a ruhaszárító kötélről lelopott csipesszel közelíthetjük meg. Előbb azonban szerezzük meg a háremből a párnát, a szőnyeget és a legyezőt! A szőnyeget fedezékként használva átvészelhetjük a borzok gáztámadását. A büdös szőnyeggel és a legyezővel kiűzhetjük a háremhölgyeket a fürdőből. A macska most is jó szolgálatot fog nyújtani, mint jo-jo. Hozassuk fel vele a mozaiklapot! A mosónő nagyon szívesen megtisztítja a bemázolt lapot akár teljesen ingyen is.

Most már csak a remetét kell meglátogatni és lekenyerezni a párnával. Így mindenki jól járt.

A továbbjutáshoz össze kell rakni azt az átkozott puzzle-t, de nekem semmi értelmes nem akart kisülni belőle. Talán más nagyobb szerencsével jár!!

PERGOLA

Pergola elég rövid világ. Itt bármerre elindulva a liliputiak fogságába esünk. Jó modorunknak köszönhetően azonban szabadon engednek, sőt a főnökük a barátjává fogad. Megkér, hogy segítsünk lecsillapítani egy másik óriást, akit előttünk néhány órával ejtettek

foglyul. Persze a királylányt kapták el, aki csak a nyitott medál felmutatásakor békél meg velünk. Szabadítsuk ki a késével és kövessük a sámánt a kristálykapuhoz. Itt ismét meg kell oldanunk néhány fejtörőt, de ezek már sokkal logikusabbak, mint az előző. A munkánk eredményeképpen a lány visszakerül a saját világába, mi pedig a következő planétán landolunk.

ASTHENIA

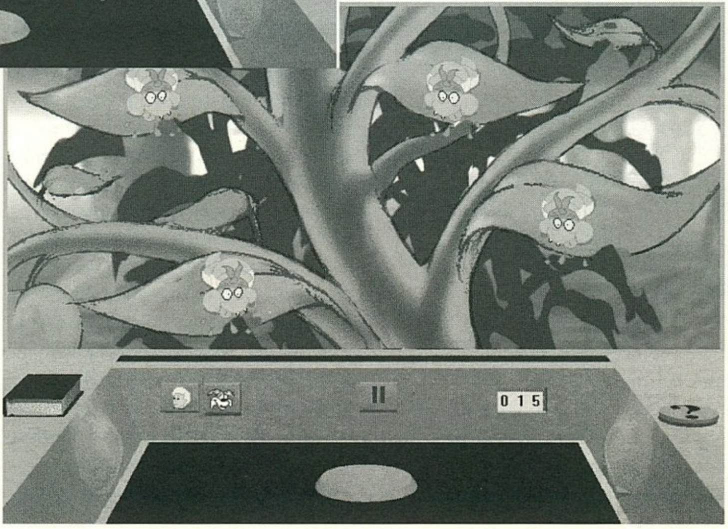
Egy vulkanikus világba csöppentünk be. Tisztítsuk meg az irányítópanelt egy kis ammóniával és nyissuk ki az ajtót! Egy kis szigetre jutunk ki. Itt meg kell szereznünk egy furcsa szerkentyűből négy kőágyúgolyót. A libikóka egyensúlyba hozásakor megjelenik egy katapult, melynek segítségével átjuthatunk egy másik szigetre. Mivel egy kicsit könnyűek vagyunk, vigyünk magunkkal még egy ágyúgolyót.

Itt elég kemény fejtörők és labirintusok nehezítik meg az életünket, de aki idáig eljutott az nem most fog elakadni. Végül ha mindent megcsináltunk, elérkezünk a végállomásra.

TENEBROUS

Egy kis malőr történt a landoláskor, de szerencsére a macska részesült elsősegély tanfolyamban. A szellőzőrácson kimászva eljutunk a légvezetékekbe. Ez a cső azonban hamar véget ér, s kénytelenek leszünk ismét ernyő nélkül zuhanni. Pechünkre sikerült tönkretennünk egy virágágyást, s ezért ebben a világban komoly büntetéseket szabnak ki. Szerencsére most az egyszer elnézik nekünk a tudatlanságunkat és szabadon eresztenek. Legközelebb azonban irgalmatlanul kilöknek a Nagy Semmibe. Keressük meg a landolásunk színhelyét és ismerkedjünk meg a napraforgóval. Kicsit szomorkodik még a barátjáért, de azért hamarosan kiengesztelődik. Első lépésként nyerjük el még jobban a bizalmát azzal, hogy megszabadítjuk a levelein élősködő selyemhernyóktól. A depressziós fa könnyei elég ragadósak, így könnyedén meg tudjuk fogni a kis kártevőket. Hálából a napraforgó beszél a fűvel, hogy segítsen át minket a csúszós lejtőn. A fű meg fogja mondani, hova érdemes kapaszkodnunk.

A következő állomáshely a cirkusz. Mentsük meg a nyulat a részeges mesterlövésztől és szerezzünk neki egy új állást a bűvésznél. Mivel vak szegény, ezért nekünk kell beszereznünk az összes kelléket. A varázspálca, a színes zsebkendő és a cilinder megszerzése után birtokunkba kerül a bűvész varázskönyve. Lépjünk fel a cirkuszban egy zeneszámmal, de úgy látszik a törvény tiltja a kornyikálást is! Még szerencse, hogy sikerült a zenészből



kiszedni a boszorkány lakhelyének a titkát. Annak rendje és módja szerint ki is vágnak a semmibe. Még szerencse, hogy nálunk van a skót dudánk, így tudunk mozogni a semmiben. Keressük meg a boszi lakhelyét és csaljuk ki az űrbe! Ezt a lemezjátszó segítségével tudjuk megcsinálni. Az összetört kristályokból fabrikáljunk egy egyszerű parancsot a kutyának, s így már nem fog több gondot okozni! Kemény csata következik a boszival, aminek a végén kiderül kik is vagyunk valójában. A dadából lett boszorka megbánja minden bűnét, de a gonosz varázsló ezt nem nézi tétlenül. Megtámad minket a késével és csak Lycentia segítségével tudjuk semlegesíteni.

A mese végén természetesen mindenki nagyon boldog és elégedett. Bár, azért azt a szépséges királylányt még Torin helyében meglátogattam volna!!!

Amint láthatjuk a történet és a játék szempontjából a Torin már nem is olyan világrengető játék. Szépnek szép, de azért ez még nem minden.

Éppen ezért csak azok játszanak vele, akik gyors sikerélményre vágynak és nem akarnak egy napnál többet elszórakozni egy játékkal. A Sierra helyében én inkább a Woodruff történetet folytatnám, persze szigorúan DOS alatt. Egyébként ez a program is támogatja a Win95-öt, bár kétlem, hogy bárki használná.

Mocsy

PC GURU

83%

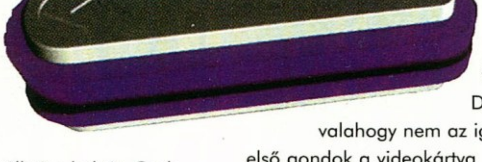
Az igazi Al Lowe humor csak néha jelenik meg a játékban, emiatt csak közepesnek mondható a Torin.

Flipperológia

...avagy melyiket a sok közül?

Újabb flipperőrület van mostanában a számítógépes játékpiacon. A gépek teljesítménye megnőtt, az árak leestek, az egyik cég pedig rájött arra, hogy most már lehet nagyfelbontású, 3D-s, esetleg fel-le scrollozó pályákkal ellátott flippert is kreálni. PC-n persze minden ötlet ragályos, így ez mások fejében is hamar megfogant (?). És tessék! Egyre-másra jönnek ki a különféle cégek 3D-s csodaflipperei. Egyik ezért gigaszuper, a másik azért megacool - hirdetik a forgalmazók, persze a vásárló megint csak ott tart, hogy négy-ötféle játék megvásárlása között őrlődik. Na most akkor mi a helyzet?

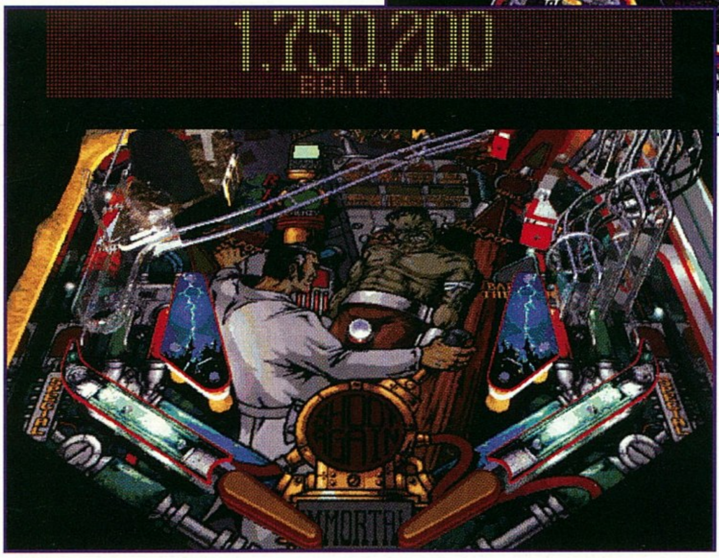
Szóval bírtam kapni 3, azaz három darab dobozt, melyek mindegyike egy-egy CD-t tartalmazott némi újrafeldolgozott cellulózkörítéssel. Hát nesze neked Sakman, most aztán golyózhatsz reggelig. Mielőtt túlságosan belemerülnék eme játékok kibelezésébe, szeretném előtérbe helyezni, hogy előző nap este előkapartam néhány lemezt. A lemezek kék színűek voltak, összesen 3 db. A felirat szerint valami húszonegyST századi szórakoztató istennyila, meg valami digitális illúziók csinálta, a rajta levő program pedig Motorola processzort kívánt. Igen, ez a Pinball Fantasies, ami ugyebár az egyik legjobb flipper volt (csak volt?) a maga idején a jó öreg A500-on. Néhány órás golyókergetés után ismételten deklaráltam, hogy ez a stuff még ma is megállná a helyét. Csak persze azóta megjelent az Illusions is (persze ez már csak agán) – meg mostan már ócsón van ám Pentium is. Szóval itt van három csoda, nekem meg véleményt kéne alkotnom róluk.



Hát akkor nagylevegő – irány a mélyvíz ...

TILT!

Az első és talán leginkább beharangozott 3D-s flippercsoda a TILT! A Virgin sosem adta a nevét gyenge programhoz, ez most is így van kinézőben. A TILT! az elvárásoknak megfelelően hozta a színvonalat. Mit is nyújt nekünk ez a progi cirka tízezerért? Hat tábla, háromféle felbontás, háromféle perspektíva, játék közbeni rövid animok, multiball, CD-s soundtrack, mifene, aztánmégazis, ...



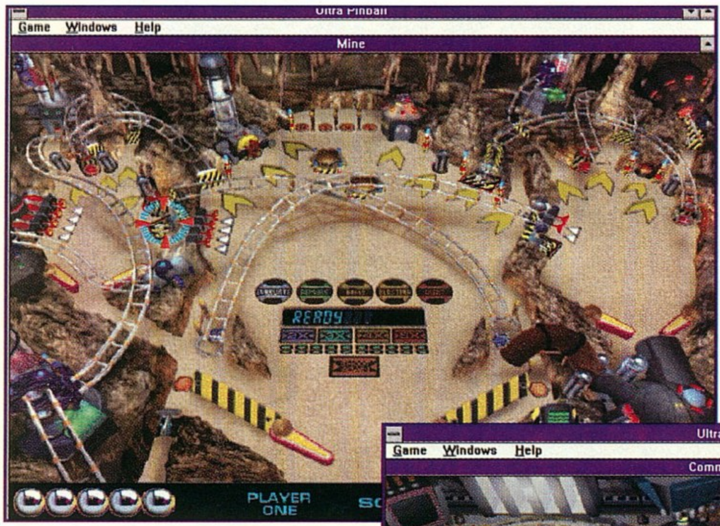
Szóval szinte minden benne van, aminek benne kell lennie egy flipperben. De valahogy nem az igazi. Az első gondok a videokártya detektálásánál adódtak. Szupermódon felismerődött a Cirrus kártya, de az egyik PC-n az intro képe, a másik gépen pedig maga a játék képe nem bírt megállni, pedig mind a két PC-ben ugyanolyan kártya van. Aztán az intro-t megnéztem az egyik gépen, a játékot pedig a másik gépen játszottam. A program azt kell mondjam, egész jól meg lett írva, vagyis a szerényebb karizmú gépek (3.86 cm körkerület) tulajdonosainak sem kell lemondani róla. Ez persze nem igaz, mert nekik csak a 2D-s opciót ajánlom kipróbálásra. DX4-100-nál már bátran nyomulhatunk akár 800 x 600-ban is. A játékot tovább színesítik azok a rövid animok, melyek játék közben jönnek elő. Bár az igazsághoz tartozik az is, hogy ha hagyjuk a gépet magában poénkodni, akkor megmutatja mindet (!?!). A 2D-s játék tűrhető, de ilyet (ha nem jobbat) már több évvel ezelőtt is láthattunk Amigán, és különben sem ezért veszünk meg egy 3D-s flippert.

A 3D-s scrollozós rész felejthető még Penyón is, mert a scroll valami iszonyatosan darabos. Emellett a sebessége meg nagyon gyors. Igazán belerakhattak volna egy olyan opciót is a fejlesztők, ahol a scroll darabossága rovására lehetne a sebességgel operálni. A 3D-s full képernyős megoldásnak csak annyi a hátránya, hogy szinte teljesen áttekinthetetlen a pálya még 800x600-ban is. Minden játékot elronthat, vagy éppenséggel feljavíthat egy jól sikerült zene, vagy hangeffekt rész.

A TILT!-nél a zene a CD-ről szól, egyik-másik táblánál tetszetős és a hangulathoz illő, míg másoknál inkább ne tették volna bele, a hanghatások pedig egész jól sikerültek. A golyó(k) mozgatása egészen kellemes, a multiball baromi jó. A pumpálós kilövőkar iszonyatosan rossz, és néhány pálya teljességgel játszhatatlan, mert a program 10 másodperc után lerakja

középen a golyót. Mindent egybevetve a TILT! egy kellemes flipper, de azért jobban is odafigyelhettek volna a programozók.

Hát nem is tudom... Nem rossz, de sokkal jobb is lehetett volna. 80 %



3D ULTRA PINBALL

Második alanyunk a boncasztalon a Sierra nevezése a flipperbajnokságra. Sierráék mostanában elég alaposan eldurrogtatták a puskaporukat, hiszen töménytelen mennyiségű játék jelent meg a kiadásukban. A flipperrajongók sem kerülhették el sorsukat, hiszen Sierráék egy remek flipperrel lepték meg e népes tábort. De nem akarok így előreszaladni, hiszen még nem is szóltam magáról a játékról.

A csomagolást alaposabban megvizsgálva eléggé erőteljesen hasított belém a felismerés, amikor az ismerős logo-t megláttam. Na, gondoltam, ez is egy iszonyatos Windows-os csoda, amely még arra sem érdemes, hogy bekapcsoljuk érte a gépet. Aztán eszembe jutott, hogy a játék demoját már láttam régebben, és akkor nem is tűnt olyan iszonyatosnak. Na ablax start, oszta meglássuk. Az első meglepetést – bár Sierráék miatt számítottam reá – a hangkártya hiánya miatt bekövetkezett „azértsemindulokel" effektus okozta. Csongitól – aki a másik gépezeten Warcraft 2-zött – nagynehezen eltarháltam a hangkártyát, majd egy gyors install után már ment is minden – persze ahogy az lenni szokott, hang nélkül. No sebaj, de legalább elindult. A meglepetés nem maradt el. A demoból ismerős pálya mellett még kettő gyönyörűen megtervezett és megrajzolt pályát találhatunk a kompakt lemezen.

A játék néhány apróbb újítással is szolgált. A pályák mindegyike három részből áll. A középső részen kezdünk, majd a parti előrehaladottabb állapotában a jobb, illetve a bal oldalra is átlőhetjük a golyót. A program eközben folyamatosan jelzi a következő eltalálandó célpontot, amit nagyon hasznosnak ítéltem meg. Ezt úgy értem, hogy könnyebb egy villogó célkeresztet észrevenni és tudatosítani magunkban, mintha alul vagy fölül egy kis sávban nagy sebességgel átscrollozna egy „Shoot the right ramp" felirat. Nagyon tetszett még a pályák játék közbeni folyamatos „átépülése", ami bőségesen kárpótol a más programokhoz mérten relatíve kevés pálya miatt (3 db). Az egyik pályán sikerült egy bonus szintre is átkerülnöm – eredménye 40.000.000 pont volt. Személy szerint a válogatásból evvel a játékkal játszottam a legtöbbet, mert ez valahogy tetszett. A pálya ugyan nem mozog fel-le, de teljesen 3D-s – ennek ellenére remekül áttekinthető. A multiball funkció is nagyon tetszett, bár a pályák felépítése miatt ilyen esetekben elkelt volna még vagy öt szem – sirds effektus. Néhány apró grafikai bugtól eltekintve nagyon kellemes, hosszú játékmenetekkel felvértezett programot kap, aki beruház rá.

A program szinte tökéletes, 486-on is jól fut, és nem volt hátrány, hogy Windows-os. 87 %

PINBALL WORLD

A harmadik csoda a Pinball World, a bevezetőben már említett 21st Century Entertainment alkotása, illetve a (sajnos) velük karöltve dolgozó Pókszoft-é. Bár 3D-s flipperekről tettem említést fentebb, ennek ellenére ez a stuff nem az. Sőt olyannyira nem az, hogy teljesen 2D-s, ráadásul csak 320x200-as VGA felbontást ismer. A programról annyit, hogy egy teljesen újszerű megközelítésbe helyezi a golyók és flipperütők világát. A játékban 9 földrészt ill. országot kell

végiglátogatnunk, ezeket egy-egy tábla jelképez. Azt, hogy melyik táblán kezdünk, a legelső primcsi asztalon tudjuk kiválasztani. Ha megvan a célállomás, akkor csak egyszerűen le kell engedni a golyót.

A kiválasztott tábla teljesítése után továbbléphetünk egy másik

helyszínre, hogy melyikre, az a táblától is függ. Néha több célállomás is lehetséges. A cél minden tábla teljesítése, azaz a világ bejárása. A fő pályák mellett néha eljuthatunk titkos ajándékpályákra is, ahol időre megy a játék. Külön érdekesség még, hogy nem csak 3 vagy 5 golyót kapunk, hanem ennél sokkal többet, csak szerencsénk és ügyességünk szab határt. Ez ugyanis úgy működik, hogyha a golyó lemegy a pályáról, akkor belegurul alul egy kilövőbe.

A kilövőn levő szám jelzi, hogy még hány adag rugó van benne, tehát mennyi az annyi. Természetesen

minden pályán több kilövőt is találhatunk, van ahol hármat, van ahol négyet – ez változó. Ha egy kilövő kifogy és újra belegurul a golyó, akkor történik a „lose a ball" jelenség. A különféle animok csak megpróbálják feledtetni a játék középszerűségét, a CD-s soundtrack pedig édeskevés az üdvösséghez. Mindent egybevetve a cég ismételten kiadott egy kissé idejétmúlt grafikájú játékot (ezt még A500-ra is meg lehet írni AMOS-ban, de kösz nem kérek belőle), bár kétségtelen, az ötlet nem rossz... – csak igen gyengén van kivitelezve.

Jó reggelt 21. század! Valami maradandót is kellene azért alkotni már! 65%

Az utolsó szó jogán még megemlíteném, hogy igazából nem vagyok elragadtatva az elektronsugár rajzolta flipperektől. Az igazi játéktermi flipperek azért sokkal többet nyújtanak, sajnos néha eléggé borsos áron.

SAKMAN the nem Flipper Oetchee (ugye Jon?)

GREAT NAVAL BATTLES IV: BURNING STEEL
MINDSCAPE/SSI

A GNB sorozat immár a negyedik részéhez érkezett, azonban a fejlesztők lendületén nem látszik ez a tény. A mostani epizód az 1939-1942-ig tartó időszakot dolgozza fel. Találkozhatunk itt nagy csatákkal, gondolom elég ha csak a Bismark, a Prinz Eugen és a Hood, Prince of Wales küzdelmére gondolunk. Egyébként igen változatos scenariokat találhatunk a programban, előfordul itt Közel-Kelet-től kezdve az Északi tengerig mindenféle hadszíntér. 13 Scenario, 4 Campaign, úgy érzem ez mindenkinek elégséges lesz. Természetesen csak apróbb változásokat láthatunk a keretprogramban, úgy gondolom senki nem várt komolyabb előretörést. Íme azért néhány újdonság:

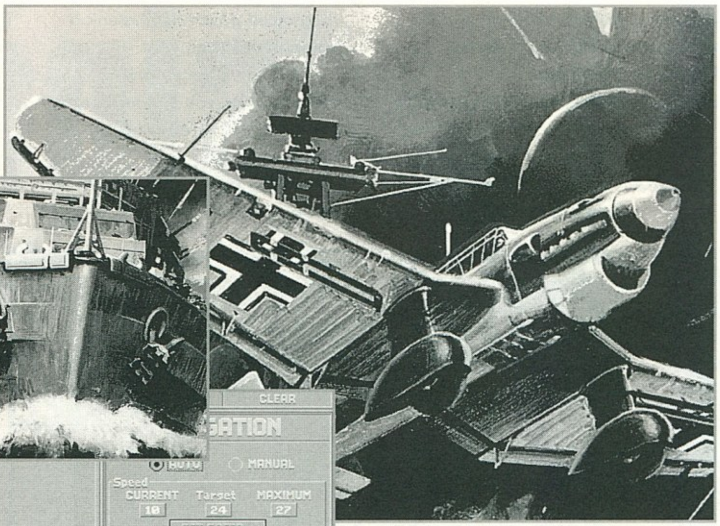
– a Tactical View panel szerepét kibővítették ezután jobban érzékelteti a tengeri és légi hadműveleteket,

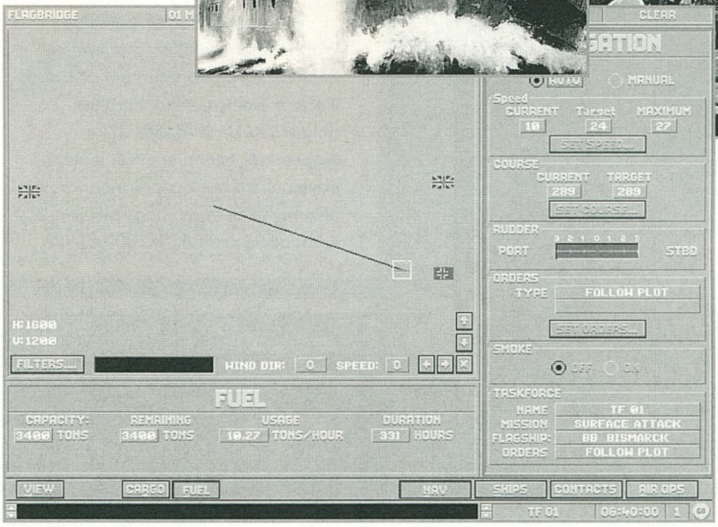
– radartámogatást kaptak a hajók és a bázisok,

– új hajó típusok jelentek meg mindkét harcoló fél oldalán,

– a tengeralattjárókat is használhatjuk ezután a harcokban,

– egy továbbfejlesztett Battle Generator található a programban, mely közel 100 random scenariot képes előállítani, ha nem lenne elég a program kínálata,





– a csaták realizmusát megpróbálták emelni a hajók sérüléseinek fokozatosságával.

A stratégiát kedvelőknek mindenképpen ajánlom az új Mindscape/SSI csodát, hiszen igen komoly programról van szó, semmiképpen nem egy estét betöltő ticsung-ticsungról.

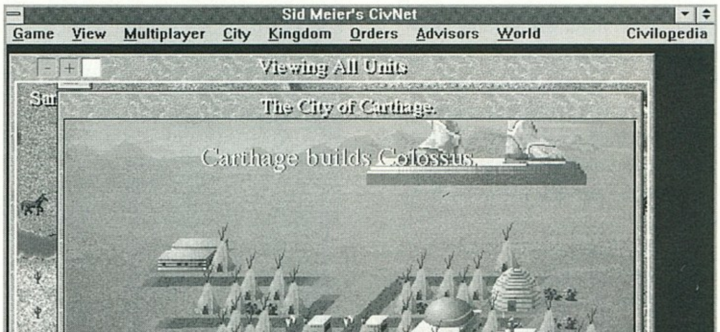
Bear

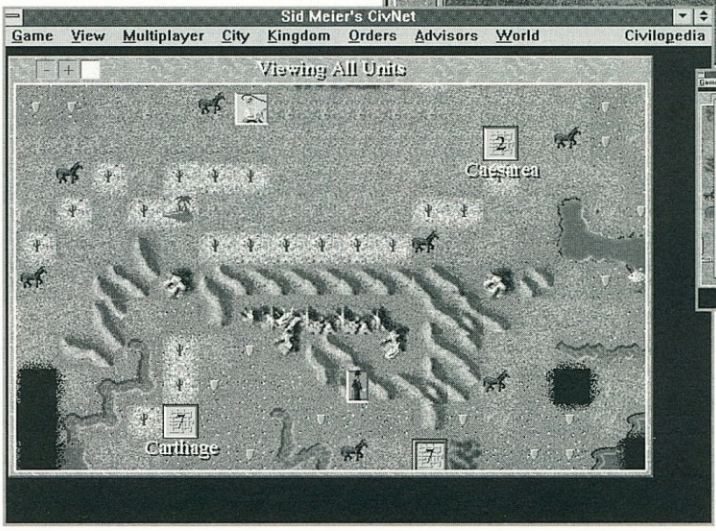
CIVNET
MICROPROSE

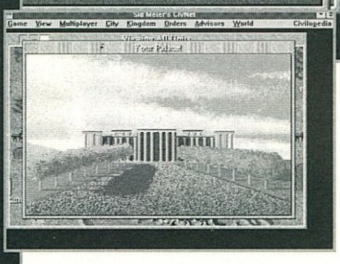
Civilization. A Microprose egyik legsikeresebb játéka most új köntösben és funkcióval indul világhódító körútjára, felkínálva a közös játék örömét közvetlen baráti körben, de akár az Internet szövevényes hálóján is! Ez persze nem jelenti a „magányos farkasok" kirekesztését, a program igazán kellemes társaság önmagában is. Hosszú éjszakákon amikor kedved szottyan rá, hogy kezedbe vedd a világ sorsának alakulását, nem kell mást tenned mint elindítanod Sid Meier örökzöld alkotását.

Szerencsére nem lesz szükség a program kivesézésére (ami megtöltene egy GURU különszámot), mert a több mint kétszáz oldalas kézikönyv kimerítő információhalmazt képvisel a felhasználók számára. A cél és a megvalósítás változatlan. Egyetlen telepescsoport képezi népünk magvát, s nekünk mint uralkodónak „csupán" annyit kell elérnünk, hogy dicsőséges civilizációnk elsőként hódítsa meg az Alpha Centauri-t. Ennek az elérése eddig nagyrészt az általunk megválasztott nehézségi fokozat és az idő függvénye volt. Most azonban lehetőség adódik az igazi megmérettetésre!

Mindazok, akik ismerik a Civilization-t, tudják mire számíthatnak. Ez a fantasztikus stratégiai játék alaposan fel lett turbózva, hogy megfeleljen a kor követelményeinek. A grafika, igaz SVGA, de minden igyekezet ellenére nem lett szebb. Szerencsére ez mit







sem számít, mert ez a game még mindig megállja a helyét a versenyben; az egyik legjobb statégiai játék volt, van és lesz!

Lily

TRIAL BY MAGIC
MERIT STUDIOS

A Cadaver óta minden évben kijön egy-két 3D izometrikus kalandjáték. Ezek között találhatunk jobb-rosszabb alkotásokat.

A Little Big Adventure a példának okáért a jobbak közé tartozott, de a Merit cég új üdvöskéjéről ezt már nem tudnám elmondani.

Nekem az olyan játékok mindig is gyanúsak voltak, amelyeknél a fő hangsúlyt az átvezető képsorok milyensége kapta.

Nem azért vesz meg valaki annyi pénzért egy RPG-t, hogy az átvezető képekben gyönyörködjön.

Tényleg nem is mondtam, hogy a Trial by Magic RPG lesz. 30 különböző típusú szörnyet kell kardélre hánynunk, akik feltehetően azért nem nézik eme ténykedésünket tétlenül.

Másik negatívumként a fast arcade combat systemet tudnám megemlíteni, ami számomra azt jelenti, hogy megint kapunk egy nyomogasd az egérgombot és kicsináltál megint egy szörnyet típusú programot.

Ezen kívül azonban a többi sablonos RPG kellék is megtalálható lesz. Kiterjedt játékosstatisztikák, varázslat hegyek, ördögi rejtélyek.

Az alaptörténet is elég bárgyú lesz. Adva van egy nagyon gonosz varázsló, aki sok-sok évvel ezelőtt megalkotta a Próbát.

Ez számos kalandozót vonzott oda, de még egyiknek sem sikerült végigcsinálni a mágus feladatait.

Most rajtunk a sor, hogy megoldjuk az ősrégi rejtvényeket és elnyerjük a fődíjat. Gondolom eme észbontóan ötletes kerettörténet után mindenki rohan a legközelebbi játékboltba és követeli a Trial by Magic-et. Ne tegye, mivel csak valamikor március elején lehet rá számítani igazából. A játék egyetlen érdekessége, hogy egy ausztrál csapat csinálja a messzi kenguruföldön.

Remélem, hogy semmilyen kapcsolatban nincsenek azokkal a fickókkal akik a Wizardry 8-at csinálják arrafelé.

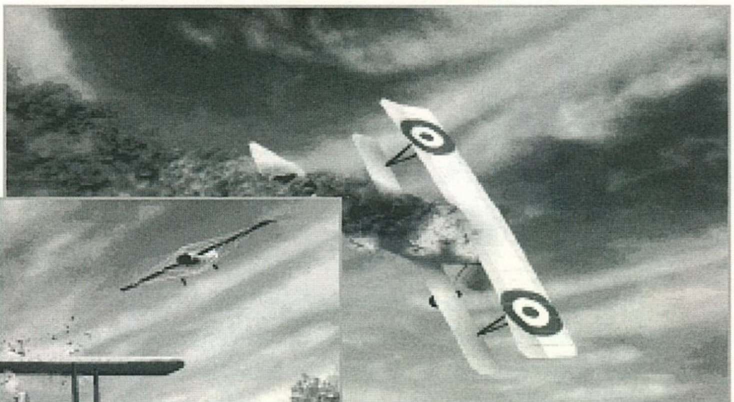
Mocsy

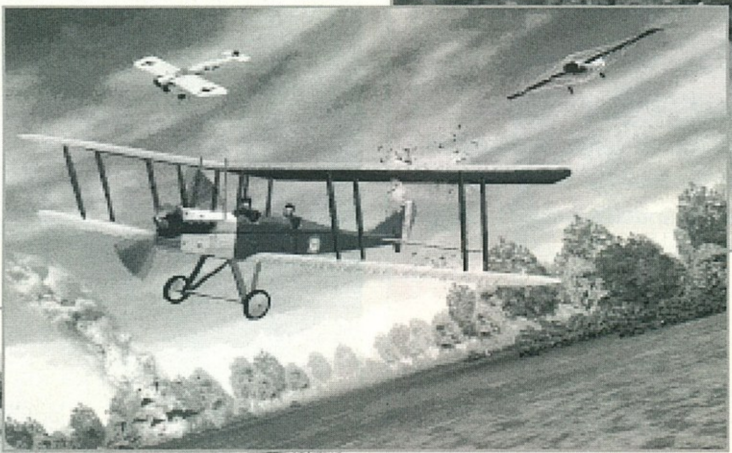
DAWN PATROL HEAD TO HEAD
EMPIRE

A repülőgép-szimulátoroknak mindig is nagy kultusza volt nemcsak nálunk, hanem a világ minden táján. Különösen izgalmasak a multiplayer-es több gépet is engedélyező játékok.

Nos, az Empire által kiadott Dawn Patrol-ból hiányzott az összekötési lehetőség, egészen eddig. A kiadott Head to Head bővítés nem csak ezt tartalmazza, hanem különböző javításokat és kiegészítéseket a játékban.

Image-mapped SVGA grafikát ígérnek a fejlesztők és valóban ezt kapjuk, bár itt azért már követelmény egy minimum 486/66-os gép.





Feljesztették az ellenfél intelligenciáját is, ezekután egy kicsit nagyobb hatásfokkal támadnak minket a gépek. Kicsit fel lett tuningolva a külső nézetek képe is, valamint beépítettek egy Rowan View Matrix-ot (RVM). A játékban szereplő terepek ki lettek egészítve az utakkal, folyókkal, városokkal, valamint a nagyobb légvédelmi állásokkal.

Akinek nem lett volna elég az eredeti játék feladatai, azok most 150 küldetésben vehetnek részt 13 repülőgéppel.

A hanghatásokat is feltuningolták, 3D-s hangeffekteket ígérnek az új QSound technológiával, melyhez nagyon jó minőségű beszéd tartozik. A megújult Dawn Patrolt mindenképpen érdemes szemrevételezni, egy jó repüléskedvéért.

Bear™

Szimulátorvilág

I. Katonai repülés a második világháborúig

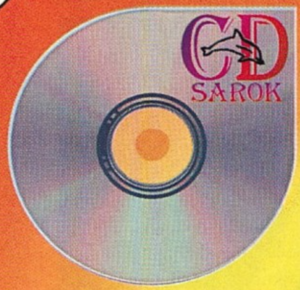
A CD tartalmáról:

- szimulátor válogatás, leírásokkal, képpekkel, kiegészí információkkal
- komplett kezelési útmutató a játékokhoz, billentyűzetfunkciókkal
- demok egyes említett játékokról
- információk a programokban repülhető gépekről, technikai és egyéb adatokkal
- érdekességképpen animációk néhány géptípusról
- a játékokban előforduló helyszínek bemutatása, a történelmi háttér ismertetése

Játssz úgy, hogy tudod hol, mikor és mivel repülsz!

A négy CD-ből álló sorozat első darabja a II. világháborúig dolgozza fel a megjelent repülőgép szimulátorokat.

Várható megjelenés: 1996. április
Előjegyezhető a kiadónál: GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765
Megvásárolható lesz a kiadónál, illetve a CD GURU terjesztőknél.



Delfin CD Sarok

Csak nem CD-Rom hirdetés? De igen!
Tavaszodik, ennek ellenére nálunk rendületlenül folyik a CD-ROM áradat, sőt a tavasz nem csak a vizeket duzzasztja fel, hanem a kínálatunkat is felduzzasztotta. Aki tehát kirándulás helyett, vagy két séta között szeretne

- Oktatóprogramot
- Játékot
- Adult CD-t
- Felhasználói programot
- Lexikont
- Vagy egyéb software-t

forduljon hozzánk.

Ahova ezekért be lehet rándulni:

XII. Szt. István krt. 4.
IX. Ferenc krt. 28.
VIII. Népszínház u. 32.
VII. József krt. 14.
VI. Andrássy út 38.

Schuerue Desing

INFORMATIKA

Havonta

Magyarország vezető számítástechnikai lapja. Hardvertesztek, hálózatok, szoftverbemutatók, alkalmazási tippek, vírusinformációk – havonta 80–100 oldalon, 13 ezer példányban.

Hetente

Magyarország vezető informatikai lapja. Számítástechnika, telekommunikáció, irodatechnika együtt: informatika – hetente 32 oldalon, 10 ezer példányban.

Akinek a CHIP a lapja, az a világot kapja!

VOGEL Publishing Kft.
H-1138 Budapest Váci út 202.
Tel.: (36-1) 270-5564
Tel./fax: (36-1) 270-5563

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a

☐	CHIP Számítógép magazint	1 évre	4570 Ft-os kedvezményes áron (15%)
☐	Heti CHIP informatikai hetilapot	1 évre	3920 Ft-os kedvezményes áron (30%)

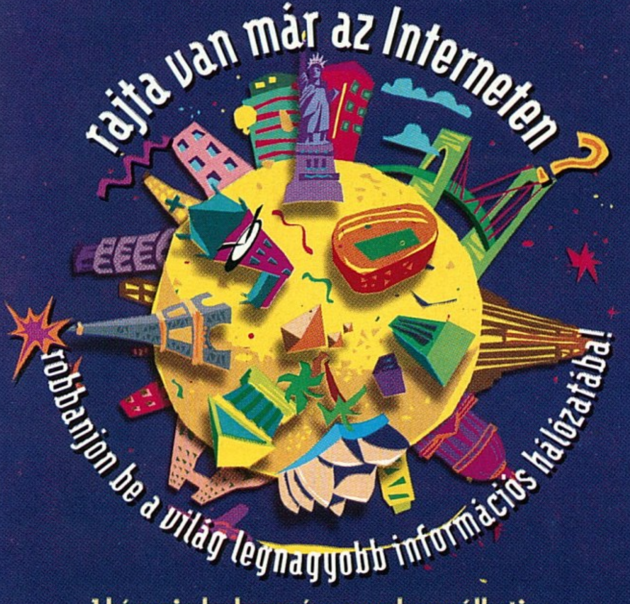
1996. .... hónaptól.

Név: ....

Intézmény: ....

Cím: ....

A megrendelőlapot a következő címre kérjük elküldeni:
Vogel Publishing Kiadó, 1300 Budapest, 3. Pf. 210 • Tel.: 270-5564, fax: 270-5563



1 hónapig kedvezményesen használhatja az Internetet a DataNet segítségével.

Hívja a DataNet-et a 269-7373-as telefonszámon!

DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon

DataNet Távközlési Kft. 1023 Budapest, Zsigmond tér 10. Telefon: 269-7373 Fax: 269-7022
Információk a DataNet-ről: http://www.datanet.hu

Multimédia stúdiónkban

Stamford CANADA
számítógépek

Accept only the finest...
Caviar
WESTERN DIGITAL

intel inside

SONY
monitorok
CD ROM-ok
hangszórók
szórakoztató elektronika

SAMSUNG

számológépek

CHERRY
billentyűzetek

CD írás akár azonnal is!

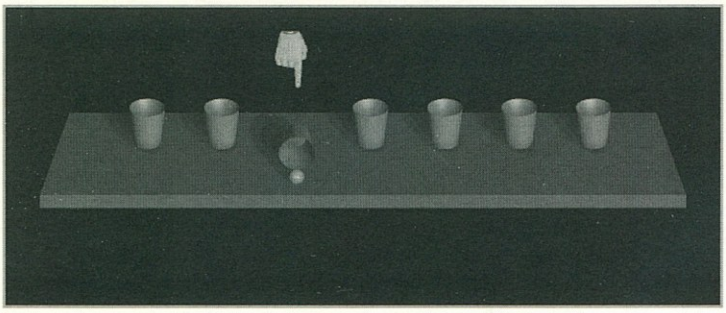
VIDEOBIT

Budapest, XIII. Lehel út 18 Tel.: 269-3440, fax:129-4644

COPOS V1.5

Biztosan te is ismered az ITT A PIROS, HOL A PIROS nevű játékot, lehet, hogy már ki is próbáltad?

A fogadni szerető, játékos ember néha kisértést érez egy-egy menetre a



játék izgalmáért, játszik, tippel, s ezután üresebb lesz a pénztárcája.

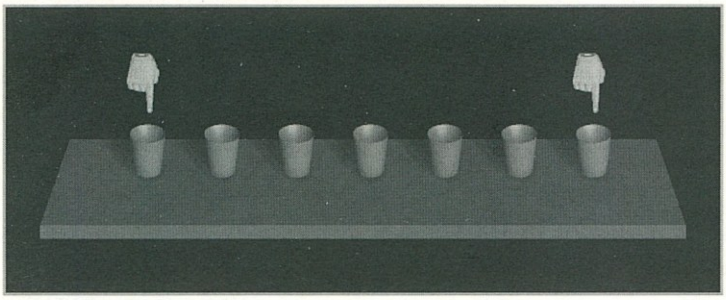
Ez a játék az egész világon elterjedt, s épp úgy csalnak Portugáliában, mint Magyarországon.

Az igen hangzatos nevű Rui Miguel del-Negro-t a fent nevezett országban párszor rászedhették, talán ennek is köszönhető a Copos (megkopasztani?) játék. Mint írják, a programot Sacha Mitchell készítette, 99%-a Borland C++ 3.1, ez 2000 sor, és 20 sor assembly kód a program teljes forrásmérete. A hét darab pohár és a két golyó 3D-s renderelt objektek, és elég kellemesen mutatnak.

A kép SVGA (640x480x256), megelégszik 386 DX/33 masinával és 1 MB RAM-mal. No és a program mérete sem mellékes, csak 70 Kbyte!

A játék, hogy erről is szó essék, elég nehéz. A gép sokat kevergeti a poharakat, ráadásul két golyóra, azaz két pohárra kell figyelni. Az egyetlen pozitívum, nem csal a gép. Hát ez is valami...

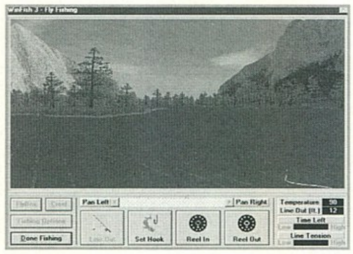
Rui Miguel del-Negro
Estrada de Benfica, N0 327, 20 Dto.
1500 Lisboa Portugal

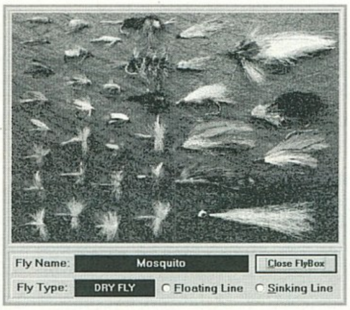


WINFISH 3

Eddig nem írtam Windows -s játékról, így épp itt az ideje, hogy pár normálisabb Shareware alkotással megtörjem ezt az igen vastag jeget. Nem titkolom, főleg ez a játék inspirált, no és az, hogy a munkahelyemen is Win.exe az úr.

Az év kiválóan kezdődött, hisz két igen remek! shareware kategóriába tartozó horgász programra leltem. Ez a program is egy igazi horgász „szimulátor", és NEM a multimédiás fajtákhoz tartozik. Nagy hiánya, hogy ebben is csak a rablóhorgászatot művelhetjük, mindenféle rejtélyes műcsalival, de ezeket is csak az ún. legyezős stílusban használhatjuk. A program zenéje és hangeffektje nagyon jó, igen életszagúvá és kellemessé varázsolják a játék hangulatát. Horgászat megkezdéséhez először válasszuk ki az általunk megfelelő alakú, színű (és szagú) műcsalit.





Mint már említettem, a horgászat a legyezős módszerrel történik. Ez azt jelenti, hogy a damilon nincs nehezék, csak a pár grammos csali. A bedobás művelete a többszörösen ismételt ostorozó mozdulatokkal lehetséges. Amikor megfelelőnek ítéljük a bedobás távolságát, ejtsük le a műcsalit. A kapásra nem kell olyan sokáig várakozni mint a valóságban, egy-két perc elteltével biztos, hogy pár hal ott ficánkol, ugrándozik a csalink mellett. Ha a víz felszínén úszó csali hirtelen eltűnik egy kövér hal társaságában, vágjunk be bátran a lenti horog ikon kiválasztásával. Winfish regisztrációja 15$, az esetleges további halak és csalik 3$ ellenében rendelhetők a lenti címen. Bár csak tavasz lenne s nem kellene VGA-s horgászatra fanyalodni.

Andrew G. Novotak Jr.
Alligator Software
8200 West 93rd Way
Westminster, CO 80021

HALLOWEEN HARRY

Ismét egy Apogee játék, méghozzá akár mindenki hozzájuthat a teljes regisztrált verzióhoz, mert az év vége óta szinte mindegyik nagyobb számítástechnikai boltban kapható az ún. Halloween Harry-s 10 darabból álló 3.5" HD lemez pack, 1.000 Ft alatti összegért.

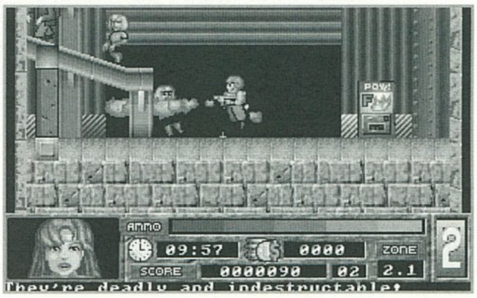
Az árú kapcsolás most fordítva sült el (szerintem), mert nem az üres lemezek mellé adják a játékot, hanem épp fordítva. A két lemezes játékhoz mellékelnek plusz nyolc üres formatált lemezt.

Érdekes nem?

A program egy igazi mészkálós-logikai-ügyességi játék, bár nem éppen új.

Csak egyetlen célja van a négyszintes játéknak, kiszabadítani a szinten fellelhető összes hölgyeket.

Őket, mint a játék bevezetőjéből is kiderül, démoni hatalmak tartják fogva (hogy minek?), a hölgyikék megkeresésében a lenti szkenner vizuálisan is segít.



Az egyes szintek csak úgy nyüzsögnek a különféle sátánfajtáktól, de nem kell megijedni, számtalan fegyver áll rendelkezésre.

Hősünknek Harry-nek sem kell sokat gyalogolnia, hisz hátán ott a sugárhajtómű, ezzel repkedhet ide-oda. A szinteken belül nagyon sok zárt ajtót találunk, amik a megfelelő kapcsolók lenyomása után nyílnak ki. A számtalan pálya nagyon ésszerűen van megszerkesztve. Kellemes, egyszerű, szórakoztató játék.

Már csak egyetlen kérdés maradt hátra. Mit csináljon az emberfia, ha netán öt doboz lemezt vesz, mi legyen az öt Halloween Harry-val?

Command line HARRY /C /SLOWPAL /INFO /NOPAGE, CHEAT 'B.I.G.' bill. egyszerre.

P.O. Box 496389
Garland, TX 75049

NIGHT RAID

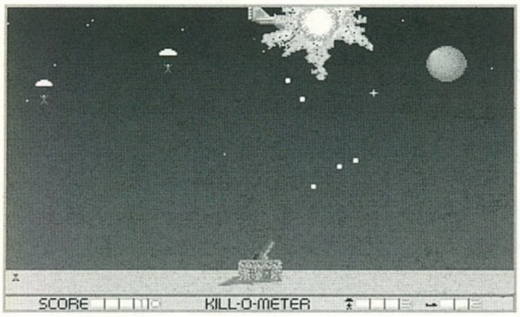
A éjszakai támadás névre hallgató játékhoz nem igen fűztem nagy reményt a leírása alapján, hónapokig rakosgattam egyik könyvtárból a másikba. E hónapban a játék

válogatás közt rászántam magam, hogy megnézzem. A legnagyobb meglepetésemre egy, még a C64-es korszakból jól ismert lövöldözős játék átirata köszönt vissza. A játékmenete igen egyszerű. Mi a bázist, avagy ha jobban tetszik a bunkert védelmezzük ágyunkkal.

Célunk: megakadályozni, hogy a repülőkből kiugró ejtőernyősök földet érjenek. A játék grafikája jó, s nagyon tetszett az életszerű kivitelezés is. Mit is értek ezen? Például ha a leereszkedő ejtőernyősöknek csak az ejtőernyőjét találjuk el, akkor szegény (ejtőernyő híján) átmegy szabadesésbe, majd talajt érve „platty", azaz pár száz darabra esik szét.

Lehetőségünk van egyből magát a baj forrását, azaz a repülőgépet kilőni, ehhez elég két telitalálat. Repkedő szerkezetekből kétfélével is találkozhatunk, a kicsi és a nagy repülőkkel. Ezek a szint előre haladásával már bombákkal is fel vannak fegyverkezve.

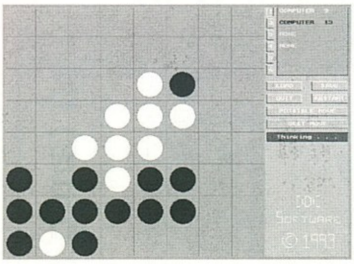
Kellemes, jól játszható játék, amihez minimálisan 286, 1MB RAM, VGA, AdLib, SoundBlaster, Speaker! szükséges.



Software Creations
Attention: Dan Linton
26 Harris St.
Clinton, MA. 01510

OTHELLLO V1.0

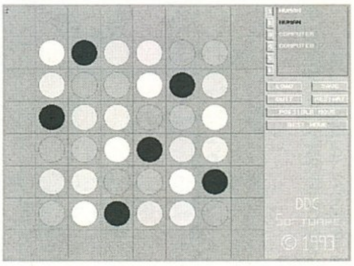
Az Othello játékot szinte mindenki ismeri, hisz számtalan átirata létezik PC-re is, DOS, OS2, és Windows rendszerekre egyaránt. Ellenben igen kevesen tudják, hogy rendszeresen



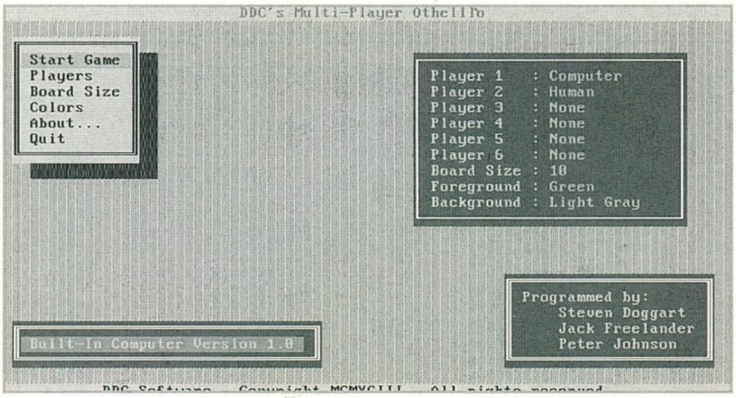
Othello világbajnokságot is rendeznek, szigorúan megszabott szabályok és pontértékek szerint.

Itt persze nem az emberek játszanak egymás ellen, hanem az egyes játékok, számítógépek (processzor független) mérik össze tudásukat. Az igen nagy tudású programok már öntanulóak, és emberi léptékkel mérve szinte verhetetlenek.

Az itt ismertetésre kerülő játék nem ilyen „verhetetlen", de ha átkapcsoljuk nagyobb nehézségi fokra, azért néha-néha nehéz perceket szerez. A játéktér mérete szabadon állítható a 4x4 és a 100x100 méretek közt (a tábla szabályos mérete 10x10). Az utóbbit akkor érdemes használni, hogyha több playeres játékot választottunk, vagy csak egyszerűen szeretnénk hosszabb ideig játszani. A játékosok száma 2-6 lehet (pl. 1 Humán és 5 Computer!), a számítógép tudásszintje pedig a 2-10000 értékre változtatható.



Ezenkívül kérhetünk segítséget (Best move), csalhatunk (Possible move) és a Save-Load menü segítségével elraktározhatjuk az adott



állást. Ezekhez min. AT286, 1MB RAM, VGA, és egér szükséges.

Eddig PC-n nem találkoztam ilyen professzionális programmal, ellenben Amigán volt szerencsém a Wolpers című Othello-hoz, amit C-ben írtak és mint a leírásából megtudtam, létezik PC-s verziója is. Ebben a programban a gép nagyon jól játszik! Nekem még nem sikerült megvernem!

United States Othello Association
P.O. Box 342
Falls Church, VA 22046

PLAGUE OF THE MOON

Elvira. Biztos sokan emlékeztek erre a régi nagyszerű játékra. Nem véletlenül említettem meg e játékot, mert a Plague of the Moon hangulata igen emlékeztetett az Elvirára.

A félelmetes környezetben játszódó kalandjátékban nekünk Margaret szerepében kell a sötét erőket megfékezni. Margaret egyébként egy boszorkány, s mint egy jólnevelt boszorkányhoz illik, mindenféle varázslatokra, varázsitalok keverésére képes. A játék menüi nagyon jól illenek a hely hangulatához, a lenti panelen látható furcsa ikonok a cselekvések, ezek egy-egy csészékbe helyezett emberi testrészek. A véres levágott kézzel pl. tárgyakat vehetünk fel, a kivágott szem pedig logikusan a nézni, azaz a look funkciót jelképezi, és így tovább.

Kezdésnél Margaret házában találjuk magunkat, ami két szobából áll. A kezdőkép a nappali, ahol nagyon sok tárgyat no és információt találunk, ebből nyílik a háló és a varázsló szoba. A játékban, akárcsak a jól ismert X.Y. Quest sorozatokban minden helyes cselekedetért pontot kapunk, a maximális pontszám 500.

A shareware verzióban nincsenek digitalizált hangok, és párszor homályos célzást tesz valamiféle regisztráció végett. Ellenben a mintegy 15$-os kifizetése után a játékhoz mellékelnek térképet, tárgyak és varázslatok leírását, Cheat-et és sok mást.

Igénye min. 386, 4MB RAM, VGA, SB, és egér. Ennyit röviden erről az érdekes, 1 lemezes! horror kalandjátékról. Érdemes megszemlélni.

Gabe Macchia
3221 Mastin Lane
Montgomery, AL
36106

Serverbubus

PC CD

CLUB KoBaK

14000 PROGRAMS	990	MORTAL COIL	6,990
1944 ACROSS THE R.	9,450	MORTAL KOMBAT 3	8,990
3D LEMMINGS	9,650	NETWORK A4	9,650
3D PINBALL	6,370	OUTPOST	2,990
3D ULTRA PINBALL	5,900	PANIC IN THE PARK	8,990
49ER WINDOWS GAMES	990	COMMAND&CONQ.	8,390
7TH GUEST	2,730	CRIME PATROL	6,390
11TH HOUR	9,990	CYBERWAR	5,910
ACTUA SOCCER	8,570	DARKER	7,940
AIRPOWER	9,880	DISCWORLD	9,470
ALIEN ODYSSEY	8,990	DRUG WARS	6,490
ALIENS	8,670	FATAL RACING	8,990
APACHE LONGBOW	5,860	HAMMER OF THE GODS	8,580
ASCENDANCY	8,990	PINBALL ILLUSION	6,990
BATTLE ISLE 3	8,610	P. A P.LINUX(95,FAL)	4,990
BIOLÓGIA !!!	**8,990**	PSYCHO PINBALL	8,850
BLUES GUITAR	6,290	ROAD WARRIOR	8,150
BLUES PIANO	6,290	ROCK GUITAR	6,290
BURIED IN TIME	7,990	SCREAMER	5,990
CAESAR 2	7,680	STARTREK: FINAL U.	9,990
CAPITALISM	6,990	STONEKEEP	9,990
CLUB DEAD	8,950	SUPERKARTS	5,670
DISCOVERIES	5,990	THE CIVIL WAR	8,850
HELLFIRE ZONE	5,510	THE LAST DYNASTY	7,970
HEXEN	9,550	THE LOUVRE	9,330
IRON ASSAULT	6,990	TOP 101 SHAREWARE	990
JAZZ GUITAR	6,290	TRANSPORT TYCOON	3,990
KING'S QUEST 7	8,490	WARCRAFT II.	8,990
LOADSTAR	7,680	WEREWOLF VS. COM.	9,330
MEGARACE, BLOODNET	4,490	WING COMM. 4.	9,990
MISSION CRITICAL	8,990	WITCHAVEN	7,980

A KÖZÖLT ÁRAK TARTALMAZZÁK AZ ÁFÁT!.
LEGYÉL NÁLUNK TAG! TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY!
TAGOKNAK CD CSERE (70%) HAVONTA HÍRLEVÉL + ÁRLISTA!
NYITVA H-P : 9-18, SZ-V : 9-13.
1024.MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 Bécsi út 34-36. I. em.

(a Kolossy téren, a buszvégállomásnál)
Tel.: 250-5200/123 Fax: 250-5200

- **Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed**
- **A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni**
- **CD írás rövid határidővel**

Újdonságaink:

Touché, IndyCar II, F1 GP2, Shannara, Gabriel Knight 2, Allied General, Warhammer, Duke Nukem 3D

Hívj fel, a legújabb játékokkal, a legjobb árakkal várunk!

Virtual World

EXTRA Megrendelőlap (amíg a készlet tart)

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

- ☐ **CD GURU 96/2** — 995 Ft
- ☐ **CD GURU 96/I** — 850 Ft
- ☐ **ECTS CD** — 750 Ft
- ☐ **DOOM FOREVER** — 1290 Ft

Extra kedvezmények:
☐ ECTS CD + DOOM F. 1900 Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

A fenti árakra az előfizetői kedvezmények nem vonatkoznak!

Megrendelőlap

☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7

....db * 120 Ft = ... Ft

☐ PC GURU 95/1-2
☐ PC GURU 95/3
☐ PC GURU 95/4
☐ PC GURU 95/5
☐ PC GURU 95/6
☐ PC GURU 95/7
☐ PC GURU 95/8
☐ PC GURU 95/9
☐ PC GURU 95/10
☐ PC GURU 95/11
☐ PC GURU 95/12

....db * 170 Ft = ... Ft

☐ GURU 92/1
☐ GURU 92/2
☐ GURU 92/3
☐ GURU 92/4
☐ GURU 92/5
☐ GURU 93/1
☐ GURU 93/2
☐ GURU 93/3
☐ GURU 93/4
☐ GURU 93/5
☐ GURU 93/6
☐ GURU 93/7
☐ GURU 93/8
☐ GURU 93/9-10
☐ GURU 93/11
☐ GURU 93/12

....db * 70 Ft = ... Ft

☐ GURU 94/1
☐ GURU 94/2
☐ GURU 94/3
☐ GURU 94/4
☐ GURU 94/5
☐ GURU 94/6
☐ GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12

....db * 100 Ft = ... Ft

☐ GURU 95/1
☐ GURU 95/2
☐ GURU 95/3
☐ GURU 95/4
☐ GURU 95/5-6
☐ GURU 95/7
☐ GURU 95/8
☐ GURU 95/9
☐ GURU 95/10-11
☐ GURU 95/12

....db * 150 Ft = ... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft)
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

- Számítógép (PC) és nyomtató javítása, átalakítása, kiszállásos javítása
- Tápegységjavítás
- Szünetmentes áramforrások javítása
- Floppydrive-ok, CD drive-ok és winchesterek javítása
- Garancia megváltásos javítások

MONITORJAVÍTÁS
800 Ft+ÁFA-tól

Szükség esetén cserekészüléket biztosítunk!

PROFI 2000 PLUSZ

1047 Bp., Mildenberger u. 1/b.
☎ 180-4698
1054 Budapest, Báthori u. 19.
Megváltozott! ☎ 111-5456

A VALÓSÁGGÁ VÁLT JÁTÉK -- A VALÓSÁGGÁ VÁLT JÁTÉK

VR STÚDIÓ

SZÁMÍTÓGÉP
HÁLÓZATI JÁTÉK
SZIMULÁTOROK
MULTIMÉDIA

NYITVATARTÁS:
K-P: 14-21
Sz: 10-21
V: 14-20

VR SISAK
VRC KLUB

V. IRÁNYI u. 5.
Tel: 1371-160

GYERE ÉS JÁTSSZÁL
A VIRTUÁLIS VALÓSÁGBAN

Lépjél be a klubunkba és játsszál ingyen, használd ki a lehetőségeket !

CD ROM

PC CD-ROM Shop!

Játékok, lexikonok, oktató CD-k, számítástechnikai folyóiratok!
50 CD-ből 1-et féláron odaadunk! Mindenkit szeretettel várunk!

Címünk:
Budapest VI. ker., Teréz krt. 21. Oktogon Üzletház 29-es üzlet
Telefon: 269-0232/132
Vidékre csomagküldő szolgálat!

TECHNO BASE

CD-ROM & CD

Bp. VII., Erzsébet krt. 41.
Telefon: 1420-468

- CD archiválás: 1100,-/db
- Legújabb játékok
- CD visszavásárlás, csere

Rebel Assault II., Need for Speed, Warcraft II.
Eurofighter 2000, Screamer, Command & Conquer

VIROG 2000 KFT

CD ARHIVÁLÁS
kedvezményes áron

A 10% kedvezményt biztosító kupont
az ajándékoldalon találod meg.
Előzetes egyeztetéssel NON-STOP CD ÍRÁS!
Programok nagy választékban!
NE HAGYD KI EZT A LEHETŐSÉGET!!!

Új címünk: Budapest, XXII. ker. Mária Terézia u. 25.
Tel.: 226-0009

CD ÍRÁS

24 ÓRÁN BELÜL, KODAK-, TDK ALAPANYAGRA

– AT, SCSI HDD-ről, DAT-ról, CD-ről
– Winchester bérlés
– Audio CD írás

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉPEK, ALKATRÉSZEK

Czakó Tamás
1077 Budapest, Almássy tér 18.,
Tel.: 322-6624, 06 (20) 356-193
Hétfő-Péntek: egész nap, Szombat-Vasárnap: Hívjon!

TAMEX Kft.

Budapest XIV.
Ungvár u. 41.
Tel.: 251-1160, Fax: 252-7926

Panasonic 4x CD ROM	*17.000,-*
1.44 FDD	*3.800,-*
1.2 FDD	*6.200,-*
Egér	*1.000,-*
Intel DX4/100 CPU	*14.000,-*
Pentium 100 CPU	*39.000,-*
SB 16MCD	*13.500,-*
SoundBlaster Wave + Midi kábel	*21.000,-*
MEMÓRIA	
4MB/36SIMM	*14.000,-*
8MB/36SIMM	*29.000,-*
16MB/36SIMM	*56.000,-*
101, 102 gombos billentyűzet	*2.200,-*
JOYSTICK	1.600-tól

Monitorok, házak, winchesterek, vezérlő kártyák, nyomtatók, CD lemezek, külső és belső modemek, fax kártyák. HP, EPSON, PANASONIC, APC, INTEL, PHILIPS, BTC, SONY termékek.

A fenti árak az ÁFA-t nem tartalmazzák! Garancia: Egy év telephelyünkön.

Allied General

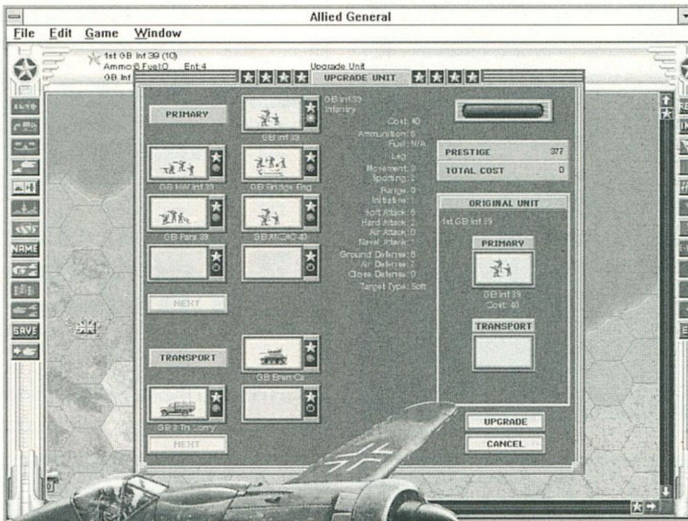
Fejlődött-e a Panzer General?

SSI

CD, 486/66, MS-DOS 5.0, WIN 3.1 OR WIN 95, 8MB RAM, 30MB HD, SVGA, MOUSE, WINDOWS SOUND SYS.

Nekem teljesen úgy tűnik, hogy az SSI szeretne végre lekerülni arról az előkelő pozícióról, amit az eddigi játékaival sikerült elérnie. Volt idő, mikor az SSI embléma felbukkanása izgalommal töltötte el a kalandjátékosok nagyrészét. Manapság már csak az Aden világ nyomoronc hősei hajlandóak ezen embléma alatt szerepelni. Nincs ez másképp a stratégia játékoknál sem. Még emlékszem a Stronghold és a Fantasy Empire kellemes óráira. Könnyű kezelhetőség, kis hardver igény, szórakoztató játékmenet. Ezek voltak az akkori játékokra leginkább emlékeztető dolgok. Aztán jött tavaly a nagy durranásuk, a Panzer General. Az volt az a program, aminek sikerült letaszítania a trónjáról az addigi uralkodót. Hihetetlenül nagy sikert aratott az egész világon. Ennek a sikernek egyetlen titka volt, a remek játékmenet.

Nem kellenek az elbonyolított menü és almenürendszerek, nem volt nyolcszáz felesleges tulajdonsága egy egységnek és bárki aki leült elé és elkezdett a hadjáratot, meg sem állt Moszkváig. (Na jó, ez a bárki egy kicsit túlzás, hiszen Tímea sem bírt 11 másodpercnél tovább koncentrálni a hadszíntérre.) Minden stratégiát kedvelő ismerősömnek ez lett az első számú kedvence. (Ez nem kis szó, hiszen Pellus és én köztudottan elvakult Battle Isle rajongók voltunk.)



Érthető volt tehát az izgalom, mikor megjött a hír a folytatásról. Az összes nyugati újságot átböngésztük a hírekért, de szinte semmi konkrétummal nem tudtak szolgálni. Valami azonban mégis megrémített minket. Kiderült, hogy csak Windows95 és Win 3.1 alá készítik a programot. Akkor még csak legyintettem a egészre, nem akartam elhinni, hogy képesek lesznek elcseszni egy ilyen remek sorozatot. A legrosszabb esetben számítottam egy külön DOS verzióra, a Windowsok mellett. Aztán a minap beütött a villám. Kiderült, hogy csak a két Windows verzió található a korongon. Kicsit elbizonytalanodtam, de azért még nem keseredtem el teljesen.

Nincs semmi probléma, hiszen alig egy hónapja upgrade-eltem, az új gépemnek mindent villámgyorsan kezelnie kell. Nos a sebességgel nincs is semmi baj, hiszen tologatja a tankokat rendesen a térképen (körülbelül ugyanolyan sebességgel, mint annak idején a 486DX50 a PG-ben). Egy dologgal nem számoltam, annak a k... Windows-nak nem elég már a 8 MB RAM (bár annak idején a PG elindult 4 MB-on is). Szerencsére valami nagyokos kitalálta a virtuális memória intézményét. Ennek segítségével a winchesterről lop el némi helyet (kb. 40 MB-ot) és azt tekinti RAM-nak. Ennek az egész procedúrának csak egyetlen szépséghibája van, hogy a játék alatt szinte végig tölti magát a program. Szinte állandóan kerreg a winchester és ezt sajnos nem igazán lehet bírni idegekkel. No meg gondolom, hogy a merevlemeznek sem tesz túl jót.

Szóval még mindig kell egy kis tuning a gépnek +8 MB RAM formájában. Az viszont testvérek között is 30 ezer forint, ami manapság nem kis összeg. Meg is érné még a befektetés, de ezért a pénzért az égvilágon SEMMI újat nem kapunk. Az Allied General egy az egyben a PG másolata, apróbb eltérésekkel.

Ezek az apró eltérések is inkább bosszantóak, mint érdekesek. Képzeljünk el a harctér körül egy keretet, aminek az égvilágon semmi értelme sincs. Nos a kedves programozók, ezt a keretet minden kör végén generálják, így körönként kétszer kapunk egy kedves várjál már te ló, nem látod hogy dolgozok feliratot. Azért arra nagyon kíváncsi lennék, hogy mennyi pénzt kapott az az idióta, aki ezt kitalálta. Lehet, hogy így akarták megnövelni a játékidőt?

Egyszóval bukott egy hatalmasat a szememben a SSI ezzel a Windows-os szeméttel. Szinte ugyanaz a helyzet az AG-nál, mint a Blue Byte cég Battle Isle 3-nál. A sebességgel és a játékkal ott sem voltak gondok, de a rengeteg swap-elés miatt, hamar elment a kedvem a játéktól. Pedig az ég a tanúm rá, hogy nagyon szeretnék, mind a két játékkal játszani. Ez a program nem más, mint a Microsoft iránti

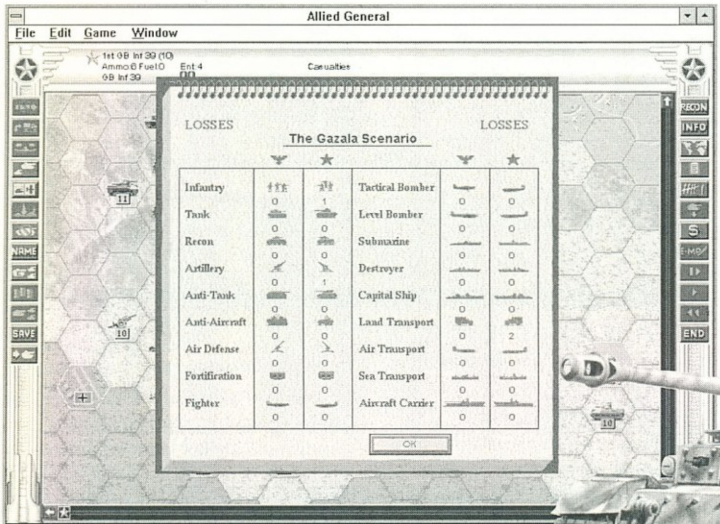
A német légierő talán legsikeresebb életben maradt pilótáját Galland-nak hívták. 104 légi győzelmet aratott a háború során. Egyszer Goring a légierő vezetője megkérdezte tőle, hogy ha lenne egy kívánsága akkor mit szeretne a századában látni. Ő erre hallatlan pimaszsággal azt felelte, hogy szeretné Spitfire-ekkel felszerelni az egységét. Kivételes sikereinek köszönhetően nem csináltak nagy ügyet a dologból, bár a vezérkarnál sokan megütköztek ezen a furcsa kívánságon

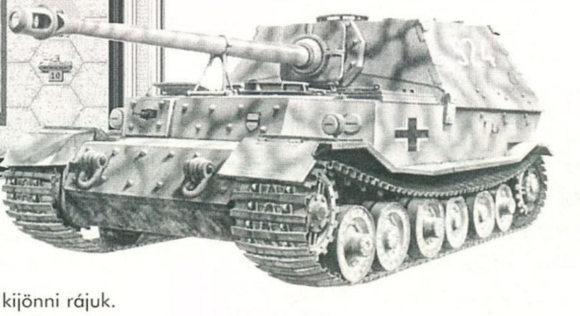
hűségnyilatkozat. Minél több birka vegye meg a Windows95-öt (úgy cirka 40 ezer forintért már szívhat is vele bárki). Nem kétlem, hogy fognak jó játékokat csinálni Win95 alá, de kétséges, hogy lesz e elegendő teljesítményű gép a piacon, hogy futtatni tudja ezeket a szoftvereket. A dolgok jelenlegi állása szerint egy Pentium 120-as és 16 MB RAM kell ahhoz, hogy rendesen fusson egy Allied General.

Ezt én elég nevetségesnek tartom, mivel a PG csodálatosan futott egy 486DX50 és procin és 8 MB RAM-on. A különbség a két konfiguráció között közel 100 ezer forint (és akkor még nem is említettem a Pentium-os alaplapot és a PCI-os videokártyát). Mindent összeszámolva160 ezer forintért bárki megkapja ugyanazt a minőséget, mint amit a régi gépe és a DOS-os Panzer nyújtott. Azt hiszem ez kimeríti a vásárló becsapásának tényét. Kicsit hülyének néznek minket odafönn, de ha nem vigyáznak hamarosan azon veszik észre magukat, hogy a kutya sem fogja megvenni a játékaikat. Különösen egy ilyen komoly stratégia játéknál kellene vigyázniuk arra, hogy ne verjék át a vásárlókat. Hiszen ezt a programot nem fogja megvenni senki aki inkább a DOOM klónok véget nem érő áradatából akar csemegézni. Kis Józsikával még meg lehet etetni, hogy vegye meg neki apukája a Pentium Pro-t, mivel a legújabb 3D first-person action game azért nem megy jól, mivel nincs elég ereje a gépnek a falak és az egyszem pixeles szörny mozgatásához.

Egy komoly stratégával azonban nem lehet megetetni ezt a maszlagot és át fog pártolni más cég stratégiáihoz. Sajnálnám, ha az SSI nem csinálna több a Panzer-hez hasonló játékot, de igazából nem érzem azt a hatalmas késztetést a +8MB-os bővítésre ezért a játékért.

Most látom csak, hogy megint elkalandoztam, de ez már nagyon kikívánkozott belőlem. Természetesen minden észrevételt (pozitív és negatív) szívesen látok ezzel a témával kapcsolatban. PC-sek, ne hagyjuk, hogy hülyére vegyenek minket a szoftvergyártók! Ha ez a tendencia így folytatódik, akkor két éven belül eljutunk azokhoz a gépekhez, amik kb. fél millió forintba kerülnek és csak a '80-as évek színvonalának megfelelő programok fognak kijönni rájuk.

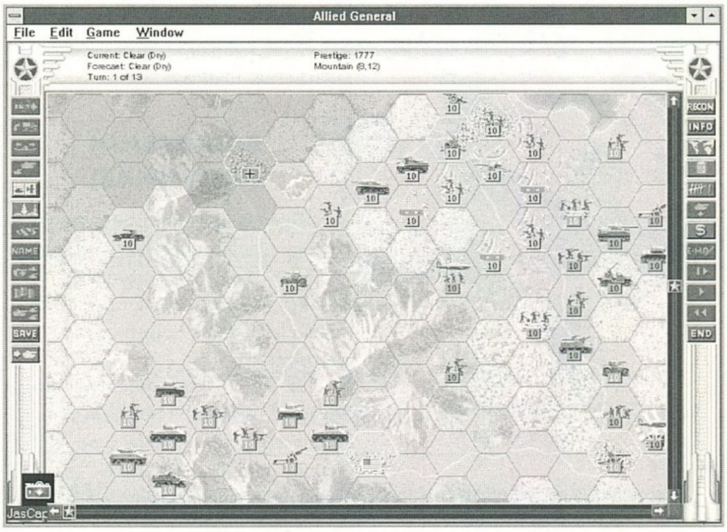




Ideje lenne valami konkrétumot is mondani az Allied General-ról. Charlie-nak már jelent meg egy cikke tavaly januárban, abban szinte minden kezelőszerv ismertetve lett. Most inkább a két program közötti különbségeket és a kicsit bonyolultabb opciókat boncolgatnám.

Az Allied General tulajdonképpen nem más, mint a Panzer General tükörképe. Itt a három szövetséges hatalom (brit, amerikai és orosz) egy-egy generálisának a szerepébe képzelhetjük bele magunkat.

Az észak-afriai hadjáratot ajánlom a kezdőknek. Itt a brit csapatokkal kell kivernünk a nácikat a fekete kontinensről. Kezdetben még csak gyenge olasz csapatokkal kell megküzdenünk, de később már Rommel Africa Korps-a is bekapcsolódik az ütközetbe, ők pedig nem a gyengédségükről voltak híresek. A hadjárat végén (8 csata) választhatunk, hogy továbbmegyünk e a nyugat-európai hadszíntérre. Ez újabb 13 csatát jelent, de már az áthozott egységekkel. Vigyázat, a



felgyülemlett presztízs pontokat elveszi a gép, tehát nem árt kiköltekezni a hadjárat végén.

A második campaig-ben az amerikai katonákból kell ütőképes hadsereget alkotnunk. Cél itt is Berlin, de valamivel nehezebb lesz a dolgunk, mint az angol szövetségeseknek.

A harmadik tábornoknak van talán a legnehezebb dolga a játékban. Az orosz csapatok mind technikailag, mind kiképzésben messze alulmaradtak a németekkel szemben. Talán nem véletlen, hogy ők szenvedték a legnagyobb veszteségeket a háborúban.

Megfelelő sebességgel haladva el kell érnie Berlint (még az angolszász csapatok előtt) különben Koba kiutalja a távoli Szibériába egy kis nyaralásra. Most nézzük, hogy mik azok a fontosabb dolgok, amelyek nem feletek meg az új igényeknek.

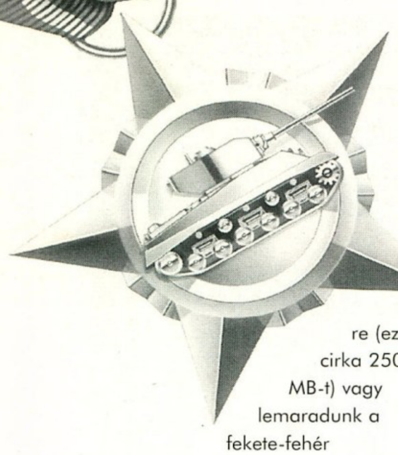
Megváltozott a harci képernyő felépítése. A kép bal, illetve jobb oldalán is találhatóak ikonok. Ez talán egy picit áttekinthetőbbé teszi a programot a kezdők számára, de engem inkább zavar, mivel megszoktam a Panzer menüjét. A különböző információk kis ablakokban jelennek meg, amik hál Istennek eltakarják szinte az egész képernyőt. Ezek is inkább zavaróak, de azért ki kellett használni a Windows csodálatos lehetőségeit.

Az egyetlen használható újítás a már lépett egységek színének a megváltoztatása. Halkan jegyzem már csak meg, hogy szerintem ehhez a funkcióhoz sem volna szükség a Windows áldásos tevékenységére. Amúgy minden más pontosan ugyanúgy működik, mind az eredetiben. Kivéve persze azt a néhány bosszantó kifagyást, ami igen gyakran előfordul még egy ilyen kiforrott operációs rendszernél is. A CD-ről töltés sebességéről nem is nagyon merek regélni. Gyakran előfordult, hogy az ágyuk dörrenése már rég lement, de az animáció csak 2 másodperccel utána következett be.

Adolf Galland a háború után az argentin légierő egyik magas beosztású tanácsadója lett. Ő egyébként még ma is él, háza múzeum lett.

Persze nekem, egyszerű földhözragadt DOS-os felhasználónak kellett megbabrálnom a programot úgy, hogy csináltam a winchesteren egy movies könyvtárat és bemásoltam a combata.dat nevű fájlt a CD-ről.

Persze nem fenékig tejfel az élet, mivel ilyenkor nem hajlandó lejátszani a mozi részeket (8db összesen), mivel kiírja, hogy nem találja őket. Persze ott vannak a CD-n, de ez az idióta program csak a wincsin levő movies könyvtárt vizsgálja. Két lehetőségünk maradt, bemásoljuk a mozikat is a harddisk-



re (ez cirka 250 MB-t) vagy lemaradunk a fekete-fehér mozikról.

Ez a példa is jól szemlélteti azt a hallatlan precizitást és hozzáértést, ami a program készítését jellemzi.

A lassúságon kívül még néha bosszantó hanghibák is becsúsznak a műsorba, de ezek már szinte fel sem tűnnek.

Ennyi rossz után térjünk át a vidámabb részekre, a program specialitásaira. Nehogy véletlenül azt higgye valaki, hogy ezek az új rész érdemei. A DOS-os Panzer-ben ugyanúgy megtalálhatók ezek a csemegék.

Az angol pilóták egyik legjobbja is testi fogyatékos volt. Őt Bader-nek hívták és mindkét lábát amputálni kellett térdből egy repülőszerencsétlenség következtében. Különleges engedéllyel és speciális műlábakkal azonban tovább repülhetett.

RUGGED DEFENCE (SÁNCVÉDELEM)

Kétféleképpen is létrejöhet az RD. Az egység olyan négyzetre lép, ahol egy ellenség elrejtőzött. Ilyenkor egy igen kemény támadásra kell számítanunk, ami gyakran a teljes egység elvesztésével jár.

Nemcsak földi egységeket lephetik meg. A légi egységeknél ilyenkor az out of the sun, a vízieknél a surprise contact felirat jelenik meg.

A második mód már csak a szárazföldi egységekre érvényes. Tegyük fel, hogy nem mozgunk egy körben. Ilyenkor a program automatikusan úgy veszi, hogy beássuk magunkat.

Kellő beásottság esetén jön létre a rugged defence. A pioneer és a bridge egységek ellen nem számít a sáncvédelem, így célszerű velük támadni a mélyen beásott egységeket. Meg kell még jegyezni, hogy minden támadás (még a sikertelen is) eggyel csökkenti a beásottság mértékét.

SUPRESSION (ELNYOMÁS)

Talán ez a legkevésbé ismert, de az egyik leglényegesebb finomság a PG-ben. Sokan nem szentelnek nagy figyelmet ennek az értéknek, pedig ha tudnák, hogy milyen lényeges.

Ez a szám azt mutatja meg, hogy az adott csapatból hány egység nem fog visszatámadni. Ennél a pontnál lépnek be a lever bomberek, melyeket sokan csak felesleges koloncnak tartanak. Az én seregemben azonban mindig van legalább négy darab.

Az igaz, hogy szinte soha nem semmisítenek meg senkit, de nagyszerűen lehet velük kivonni a forgalomból a komolyabb egységeket. Tankok ellen például igazán kiválóak. Nem ritkán négy-öt páncélost is supressed módba tesznek, ami annyit jelent, hogy ebben a körbe ők nem fognak se támadni, se védekezni.

A lever bomberek másik nagy tulajdonsága, hogy remekül lehet velük az ellenség lőszerét és üzemanyagát fogyasztani. Lőszer nélkül meg ugye a legerősebb Tigris tank sem ér sokat.

SUPPORTING FIRE (TÜZÉRSÉGI TÁMOGATÁS)

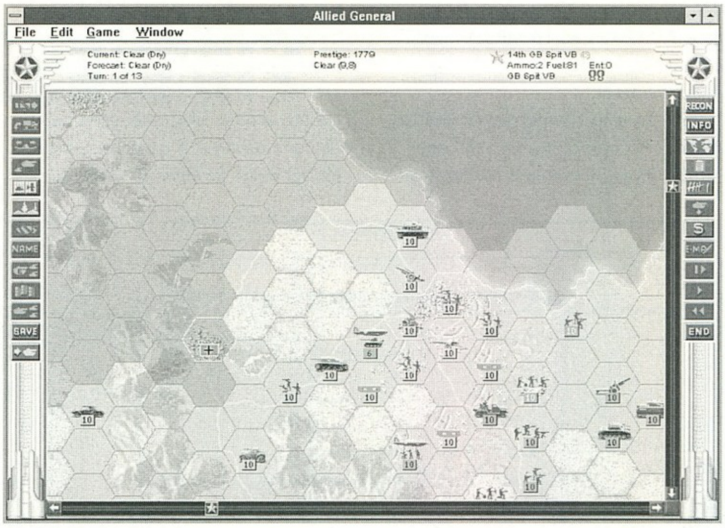
A nevével ellentétben nem csak a földi egységeket védheti tüzérség. Így van ez a bombázókkal is, őket a vadászfedezet biztosítja. Nincs más dolgunk, mint a védeni kívánt célpont mellé állni a vadásszal. Támadásnál először a védelmezővel kell szembenéznie a támadónak, csak utána tud az igazi célpontra koncentrálni.

A földi egységeknél a tüzérség játssza el ezt a szerepet. Egy körben csak egyszer tud támogatást nyújtani a tüzérség így többszörös támadás esetén nem nyújt kellő fedezetet.

TIPPEK

Következzenek az elmaradhatatlan tippek, amiket sikerült még a régi Panzer-ből kibogarásznom.

– Ne felejtsük el, hogy a tankok csak a nyílt terepen használatosak, a városban és az erdőben könnyen kikészítik őket.



– Légierő nélkül egyetlen generális sem képes győzelemre vinni az egységeit.

– Mindig upgrade-eljük fel a legjobb csapatainkat a legújabb felszerelésekkel.

– Soha ne engedjük meg, hogy a core egységeket megsemmisítsék. A későbbiekben nagy hasznunkra válik az összes megszerzett tapasztalat.

– Bátran használjuk a kisegítő csapatokat, az ő elvesztésükért nem kapunk büntetőpontokat.

– Ha egy kisegítő csapat nagyon cefetül áll, akkor célszerű feloszlatni. Így megfosztjuk az ellenfelet az így szerezhető presztízsponttól.

– A tengeri egységek ütegei sokkal hatékonyabbak a gyalogos egységek ellen, mint a páncélosokkal szemben.

– Szerezzünk be minél előbb két ejtőernyős osztagot, jól meg tudják kavarni az ellenség hátsó sorait.

– A gyalogosoknak célszerű venni valamilyen szállítójárművet (half-tracked), sokkal gyorsabban eljutnak a célállomásra.

– Az ellenség nem tud kirakni egységeket a saját városa mellé, ha már van ott egy csapatunk.

– Használjuk ki a terep adta előnyöket is.

– Vigyázzunk a repülőink üzemanyagszintjére. Ebben a korban még nem létezett légi utántöltés.

– Új egységként mutatkozik be a repülőgép-hordozó anyahajó. Jól hasznosítható a tengeri ütközetekben.

A végére maradt a szokásos értékelésem. Már a cikk elejéből is kitűnhetett, hogy roppant nagy csalódást okozott nekem a program. Már több mint egy fél éve vártam türelmetlenül, és csak egy közepes színvonalú játékot kaptam. Amennyire jó volt az első rész, annyira rossz a második. Lehet, hogy egy erőművel és 32MB RAM-mal már egészen elviselhető, de azért ott még nem tartunk.

Ezek után nem tudom, hogy hová fog süllyedni az SSI, bár tervezik a Fantasy General kihozatalát. Ott fantasy szörnyekkel kell csatáznunk, ugyanebben a rendszerben. Az Allied General után azonban nem sok sikert jósolok annak sem. Hacsak valaki nem költ rá egy kisebb fajta vagyont a gépére. Itt Magyarországon azt hiszem, hogy a másik tábor lesz túlsúlyban.

Mocsy

PC GURU

75%

Kár érte...

CD GURU 96/2 ÍZELÍTŐ

Játékdemok:

Abuse
Advanced Civilization
Actua Soccer
Realms of Arkania 3
Armored Assault
Battle in Time
Blizzard demok
Capitalism
Command: Aces of the D.
Creations
Crysis
Cyberbikes
Cybermage
Daggerfall
Destruction Derby
Descent 2
Earthsiege 2
Extreme Pinball
Bundesliga Man. H.
FX Fighter
Hardball 5
Iron Angel
Indy Car Racing II
Into the Shadow
Earthworm Jim
Maniac Karts
Navy Strike
Alien Odyssey
Pro Pinball
Psycho Pinball
Quirx
Radix
Screamer
Shannara
Terminator: Future Shock
Silent Hunter
Trytris
Transport Tycoon Deluxe
Void Pirates
Warcraft 2
Wizardry Gold
AIO Tank Killer 2
Conqueror AD 1086
Eurofighter 2000
Fast Attack
Red Baron 2
Shivers
Silent Steel
Torin's Passage

Egyebek:

- Shareware játékok	30 MB
- Shareware utility	33 MB
- Turkáló (utility)	20 MB
- Wads (DOOM, HERETIC, DESCENT, HEXEN)	
- Lemezújságok (5 db)	
- Assembly rovat kiegészítések	
- Cheat, editor (10 játékhoz)	
- Patches (10 játékhoz)	
- 73 db régi cikkek a PC GURU-ból	

Megjelent!!!

CD GURU

96/2

Mivel én is szeretném megrendelni az új CD GURU-t, ezért kitöltöm ezt a megrendelőlapot és elküldöm a GURU címére.

☐ Csekket kérek a CD GURU 96/2-ről
☐ Utánvétellel kérem a CD GURU 96/2-t

Név: ....

Cím: ....

TOP TV TEXT

Már most megnézheted mi lesz a jövő havi GURUKBAN, a TOP TV TELETEXT COMPU-TOP rovatában.
Játssz velünk a TOPTEXT oldalain!
Eredeti programokat és GURU kiadványokat nyerhetsz.

A GURU játék telefonszáma: 06/90/332-347.

HI GUYZ! Itt a legújabb Microsoft COMPO!
A hat részesre tervezett COMPO áradatban reméljük sokan résztvesztek – már csak a nyeremények miatt is érdemes!

Az alábbi kérdések mind a nemrégiben megjelent *Microsoft World of Flight* enciklopédiából lettek válogatva (PC GURU 96/2).
A helyes megfejtéseket ***március 5-ig*** várjuk a GURU címére (1399.Bp. Pf. 701/765).
A levlapra feltétlenül írjátok rá: **Microsoft COMPO 96/1.**

1. A felsorolt repülőgépek közül melyik a legnagyobb teherbírású?
   a. A közel 100 m fesztávú, nyolcmotoros Hughes H-4 Hercules, mely fából készült, hogy a háborúban nélkülözhetetlen alumíniummal takarékoskodjanak. (A gép végül 1947-ben készült el, és csak egyetlen akalommal emelkedett a levegőbe.)
   b. A majdnem 400 utas szállítására alkalmas Boeing 747 sorozat. A család legújabb tagja a négy hajtóműves, hajlított szárnyvégű 747-400.
   c. Az orosz Buran űrrepülőgép szállítására is használt hathajtóműves Antonov-225. Ez volt a világon az első repülőgép, amely több mint 450 tonna összsúllyal fel bírt szállni.
2. A Boeing 707 és a McDonell Douglas DC-8 szinte teljesen azonosak. Bár a DC-8 technikailag előnyösebb volt, a 707 üzletileg sikeresebb lett, mert hamarabb került be a légiforgalomba. Mennyi volt az előnye?
   a. 5 hónap
   b. 9 hónap
   c. 1 év
3. Mikor voltak az első légicsaták sugárhajtású repülőgépek között?
   a. Az I. Világháborúban
   b. A II. Világháborúban
   c. A koreai háborúban

A nyereményekről is ejtenénk pár szót.
Szóval a helyes megfejtést beküldők között havonta gazdára talál egy **Microsoft Natural Keyboard,** és egy eredeti **Microsoft Home** termék. Ez utóbbi kiválasztható, a majd harmincféléből.

Természetesen egyéb nyeremények is gazdára találnak majd (egérpadok, pólók, stb.), tehát érdemes törni magatokat!

CD ÍRÁS

Minőségi alapanyaggal együtt

2.200,- Ft.

– DAT-ról
– CD-ről
– Winchesterről

Azonnal vagy 24 órán belül.

Kirják Tibor

1155 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752

PHOTOSHOP ENCIKLOPÉDIA
avagy hogyan legyünk DTP-guruk

A Media Optima DTP Stúdió kiadásában jelenik meg a Photoshop Enciklopédia, a digitális képfeldolgozás gyakorlata című könyv, a Macintosh és Windows alapú képfeldolgozás területén vezető programról. A könyv megszületését az a felismerés váltotta ki, hogy a digitális képfeldolgozás új technológiáinak minimális, valamint a Photoshop alapos ismerete nélkül nem használható ki mindez a lehetőség, melyet az új technika kínál. Ezért a Photoshop Macintosh, UNIX és Windows alapú 3.0.4-s verziójának minél alaposabb bemutatása mellett – néha teljesen dokumentálatlan funkciók bemutatásával is – igyekeztünk széleskörű kitekintést nyújtani a digitális képfeldolgozás jelenlegi helyzetére, legújabb lehetőségeire, kiemelve azokat, amelyeket már most kihasználhatunk a Photoshop segítségével.

A könyv felépítésében követi a program használatának folyamatát. Az első fejezet a digitális képfeldolgozás alapelveit és a Photoshop használatának alapjait mutatja be. Már itt is kitérünk a legújabb technológiák, például a frekvencia-modulált – ún. kristály – rácsozás jellemzőire. A DTP-ben leginkább elterjedt állományformátumok külön táblázatban, képfajta szerinti csoportosításban szerepelnek. A könyv egészére jellemző, hogy a napi képfeldolgozási, grafikai tervezési praxis alapján összeállított gyakorlatokat ismertetünk.

A második fejezet a digitális grafika, a fotóretus, a fotómontázs, a speciális effektek céljait szolgáló Photoshop eszközöket és funkciókat mutatja be. A könyv fontos jellemzője, hogy az egyes funkciók, eszközök használatának alapelveit is bemutatja – röviden, ámde érthetően –, ugyanakkor nagy súlyt helyez és tág teret biztosít a professzionális megoldások bemutatására. Minden területnél megkerestük azokat a kulcspontokat, melyek döntő fontosságúak az adott funkciók használatánál. Ilyen például a képrétegek és a szűrők használatánál a program által biztosított kombinációs lehetőségek minél alaposabb megismerése, meglepő vizuális kísérletek – és eredmények – létrehozásához. Itt is kiemelhetjük a program kevéssé, vagy egyáltalán nem dokumentált lehetőségeinek bemutatását, például a Filter Factory szűrőgenerátor bemutatásával.

A harmadik fejezet, a könyv legfontosabb és legösszetettebb fejezete, a digitális reprodukció eszközeit és a Photoshop reprodukciós funkcióit mutatja be. Elsőként a digitális reprodukció alapelveit, berendezéseit ismertetjük.

A különböző digitális berendezések, médiumok tömör, lényegi ismerete, a lézernyomtatótól a PhotoCD-n át a digitális nyomdagépig, elengedhetetlen a digitális technológia lehetőségeinek kihasználásához. E részben nagy szerepet kap a legújabb rendszerek, médiumok, technológiák bemutatása a hatszínbontástól a World Wide Web-ig. Részletes és alapos leírást nyújt a könyv a reprodukciós folyamat vezérléséről, a monitor beállításától a négyszínbontás paramétereinek meghatározásán át a szín és árnyalatkorrekció eszközeiig. Itt kell megemlítenünk a könyv egészén áthúzódó törekvést, hogy a digitális funkciók ismertetésekor mindig kitérünk a hagyományos fotó- és nyomdatechnika hasonló műveleteire. Egy színes képfeldolgozó állomás színkalibrációs folyamatának bemutatásával, a Photoshop lehetőségeinek pontos meghatározásával remélhetően nagy segítséget nyújthatunk e könyv olvasóinak.

Ráadásként bemutatunk néhány egészen különleges grafikai hatást nyújtó reprodukciós technikát is. A könyv maga is élő példája kíván lenni a színes DTP mai lehetőségeinek, 400 színes oldalon, természetesen Photoshopban feldolgozott képekkel, rendkívül igényes kivitelben készül el.

A könyv megrendelhető a kiadótól:

Media Optima Kft.
1073 Budapest, Erzsébet krt. 20. I/2.
Tel.: 342-1195, 342-6157, 342-7393

GRAVIS GRIP MULTIPORT 4-PLAYER PC GAME INTERFACE

Korábban már írtunk róla, hogy a Gravis egy új joystick-interface szabvány kidolgozását kezdte meg. Hamarosan meg is érkeznek az első példányok, hiszen amint a kép is mutatja, a tervezés a végső stádiumába lépett. A rendszer a következőket fogja tudni:

– egyszerre maximum 4 GrIP Pad kezelésére képes.

– a GrIP joystick-ok maximum 8 gombosak lehetnek.

– visszamenőlegesen kompatibilis lesz az eddigi joystick-okkal, és van rajta két csatlakozó számukra. Standard Game-port-ba kell csatlakoztatni.

– a rendszer további előnye, hogy mivel ez digitális interface, ezért mintegy a programokat eddig 12-15 százalékkal lassító joystick-lekérdezés szükségtelen.

– Windows 95 Plug and Play kompatibilis.

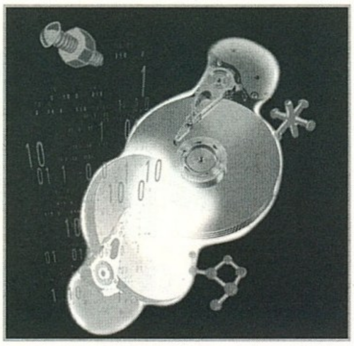
A képen látható még két GrIP Pad is. Ezeken 6 tűzgomb és két ún. flipper gomb is van. Programozható, hogy vezetési, arcade vagy sport játékokban is jól tudjunk irányítani. Bármelyik PC-s akciójátékkal kompatibilis.

TECHNOSOUND TURBO

Lényegében minden PC-s hangkártyán található digitalizáló, de csak kevesen használják ki. Ezzel bármilyen hang vételezhető a körülvevő világból.

A New Dimensions nevű cég ezen a hozzáálláson szeretne változtatni az új, Technosound Turbo nevű termékével. A Technosound nagy mértékben javítja bármely Sound Blaster kártya mintavételezési képességeit. Ez egy kis, jelentéktelennek tűnő cartridge, melyet a PC printer port-jára kell kötni, és real-time hangfeldolgozásra képes. Annyit kell csak tennünk üzembe helyezéskor, hogy rádugjuk a printer-portra, majd összekötjük a hangkártyánk kimenetével és az erősítővel. A bővítéshez adnak egy DOS alatt futó hangminta-szerkesztő programot, mellyel digitalizálhatunk, szerkeszthetünk és lejátszhatunk hangmintákat, mint bármely más hangminta-szerkesztő programban. Amiben sokkal többet tud konkurenseinél a software, azok az effektek. Az átlagos szerkesztőkkel lehet fade-t, echo-t és még néhány konvencionális effektet létrehozni (bár a Wave for Windows és a Sound Forge elég sokfélét és jó minőségben tud), de a Technosound Turbo ezeken túl tud speciális dolgokat, mint phasers, reverb és fades. Az igazi meglepetés akkor tapasztalható, mikor bekapcsoljuk a Technosound-nak a Real time üzemmódját. Az előbb említett effektek mellett még egyéb mókás effekteket is tud, mint „dalek", „alien", „legless", melyekkel a hang furcsa hangzású lesz. Érdemes kipróbálni azt, hogy a cartridge bemenetére egy mikrofont kötünk, és erre eresztjük rá az effekteket. A korábban Amigához fejlesztett bővítő tehát elkészült PC-khez is. Ez elég hosszú időt vett igénybe, de a Technosound Turbo még most is újszerűnek hat.

SEAGATE MEDALIST 1080SL/ST51080A



A Seagate új winchestere, a Medalist 1080SL/ST51080A rendkívül feltűnő jelenség. 3.5 collos építési méretű (bár még annál is kicsit rövidebb), de a leglátványosabb dolog a 0.75 coll-os magasság. Ezen méretek közé két lemez fér be, így a drive ennyit tartalmaz. A vezérlő elektronika a lemezek és a fedőborítás között kapott helyet, így jól védve van. Nagyon alacsony a teljesítmény-felvétele, mindössze 4.9 Watt, így a kis méret ellenére sem áll fenn annak a veszélye, hogy túlmelegszik. Standby módba kapcsolva pedig már csak 0.5 Watt-ot vesz fel. A drive nagyon csendes, és 320 grammos tömegével a legkönnyebb winchesterek közé tartozik. A Master/slave mód beállítása könnyen elérhető helyen van a drive-on, és a beállításokat mutató címkét sem hagyták le a winchesterről, így nem kell minden egyes alkalommal a gépkönyvében keresgélni. Az 1080 Mbyte nettó kapacitás DOS alatt formatálva 1031 MByte helyet jelent. A nagy (5400 fordulat/perc) fordulatszámon való működés és a 256 KByte cache révén éri el a 11 ms átlagos elérési időt. A Seagate-nél az EIDE interface-t Fast-ATA-2-nek nevezik- a drive ezt a szabványt ismeri. Így képes a PIO-MODE 0-4 bármelyikében való működésre. Ennek megfelelően az elméletileg elérhető maximális adatátviteli sebesség 16.6 MByte/sec. A drive-ban alkalmazott korszerű technika megmutatkozik a mért értékekben is, melyek bőven átlag felett vannak. A drive mindezek mellett igen kedvező áron került forgalomba, ami miatt igen jó választásnak számít.

SONY PC?

A Sony 1996 augusztusától PC-ket kezd gyártani. Nemrég hozta ki az igen sikeressé vált Playstation játékkonzolt, és most intenzíven be szeretne szállni a PC-s üzletbe és a hálózatos játékok világába is. A gyártáshoz szövetséget kötött a processzor-gyártók között világelső Intel-lel. A két cég közösen fogja gyártani a gépeket, melyen Sony logo lesz látható. A Sony lépése nem meglepő, hiszen már eddig is számos PC-s kiegészítőt gyártott és forgalmazott. A Sony neve jól cseng a monitorok, monitor-képcsövek és hangszórók között. Szeretnék kombinálni a hagyományos audio- és video-technikát a PC-kel, hogy egy teljesen új termék-generációt hozzanak létre. A Sony fel akarja használni ismereteit és gyártó kapacitását a CD drive-ok, képcsövek és hang-perifériák terén, hogy integrált házi szórakoztató központokat gyártson. Ezeknek minden ma fontos alkalmazás futtatására kész kell lenniük: film (video), zene, játék, home-shopping (vásárlás hálózaton keresztül), banki funkciók,.. Valószínűleg az új CD szabványnak megfelelő, nagysűrűségű CD-ROM-lejátszókat és a a Video-CD technológiát is fel fogják bennük használni. Biztosan lesz hozzá rengeteg software, Internet-elérés és még sok más.

AUTÓSISKOLA '95 CD

A Kresz elsajátításán mindenki igyekszik egyszer túlesni. Ezen, a tanulási időszak hosszát igyekszik lerövidíteni a TalmaMédia Kiadó, az autósiskola című CD-s programjával. A tanulási folyamat normál menete a következő volt eddig: vette az ember a tankönyvet, leült és elkezdte elolvasni-bemagolni a szabályokat, táblákat,...

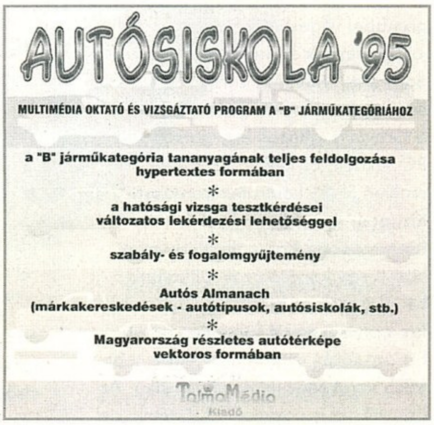
A kiadó a Közlekedési Főfelügyelet által jóváhagyott tankönyv (Duka-Keller-Kiss-Virág: KRESZ, Szerkezeti és Üzemeltetési Ismeretek, A gépkocsivezetés elmélete) anyagát dolgozta fel hipertexes formában. Ez mit is jelent? A szövegben megadott témákra rákereshetünk, és elolvashatunk velük kapcsolatban kiegészítő információkat. A szövegbe beillesztettek ezen kívül még a megértést segítő több, mint 1000 képet és többszáz animációt illetve videot (AVI, FLI) is. A tananyag bemutatása mellett még rengeteg kiegészítés került rá a CD-re:

– a hatósági vizsga tesztkérdései változatos ellenőrzési lehetőséggel

– a közúti közlekedés szabályai és fogalomgyűjteménye

– grafikus felületű, részletes Magyarország autótérkép

Autós Almanach: az autózók számár a fontos információk tárháza (márkakereskedések, autótípusok, benzinkutak, szervizek, biztosítók, autósiskolák, alkatrészkereskedések,...).



AZTECH CDA668

Az Aztech új 6-szoros sebességű, CDA668 drive-ja nagyon kedvező jellemzőkkel bír. Alig kerül többe, mint egy jobb 4-szeres sebességű drive, de teljesítménye eléri, illetve meg is haladja egy átlagos a 6-szoros drive-ok kategóriájában elvárt értékeket. A CDA668 is, a ma már talán legelterjedtebb IDE szabványú CD-ROM-lejátszó, így a winchesterünk mellé kell az IDE-csatolóra kötni. Ha csatlakoztattuk a drive-ot, már csak a drivereket kell felinstallálni, mely néhány percet vesz csak igénybe. A Windows 95 automatikusan felismeri és installálja a drive-ot.

A drive kinézetre semmi meglepőt vagy átütő dolgot nem tartalmaz- egyszerű, funkcionális design. Az előlapon a standard-nak számító eject-gomb, fülhallgató-kimenet és hangerő-szabályzó mellett azonban helyet kapott egy Play/Skip gomb is. Ez nagyon hasznos, mert így a CD-játszót egy lejátszó-program nélkül is tudjuk használni. A drive teljesítménye igen jó. Maximális adatátvitelben 970 Kbyte/sec-t tud, mely jócskán meghaladja a 6-szoros sebességű drive-októl elvárt 900 KByte/sec-et. Az átlagos elérési idő már nem ilyen kedvező, ez csak 234 ms, mely viszonylag lassúnak számít. Összességében az Aztech új 6-szoros drive-ja komoly konkurenciát jelenthet majd más gyártók 4-szeres drive-jainak, igen kedvező ára és jó teljesítménye révén.

Charlie

Joystick-körkép

Összefoglaló

Korábbi PC-GURU számokban már bemutattuk részletesen az egyes Gravis joystick-okat. Most szeretnénk egy összefoglalót csinálni róluk.

GRAVIS GAMEPAD

A gamepad-ek kis, lapos, jól kézreeső irányító egységek, melyeken többnyire 4 vagy több tűzgomb van, és az irányítást egy „négyirányú" gombbal végezhetjük. Igen jellegzetesnek számított a SNES-hez adott pad. Miután PC-re is egyre több és jobb ilyen stílusú játék íródott, ezért a Gravis is kihozott egy gamepad-et PC-seknek. Ez leginkább a már említett SNES kontrollerére hasonlít. 4 tűzgomb van rajta melyek kétféle üzemmódban használhatóak (ezek között egy kapcsolóval válthatunk): két tűzgomb és hozzá egy-egy turbo fire gomb, vagy 4 független gomb. Ezt az utóbbi üzemmódot egyre több, főleg verekedős játék kihasználja. Az irányítás itt is gombokkal történik, de bele lehet tekerni egy kis műanyag kart is, és akkor egy mini joystick lesz belőle. A gamepad érdekessége még, hogy egy másik kapcsolóval állítható, hogy bal vagy jobbkezes legyen. A pad igen jó kivitelű és masszív. Kapható önmagában, vagy kedvezményes áron egy-egy sportjátékkal.

GRAVIS ANALOG ÉS ANALOG PRO

A PC-s joystick-ok piacán már jónéhány éve megtalálható e két joystick. Rengeteg díjat kaptak, és a különböző teszteken, az allround kategóriában máig a legjobbaknak számítanak. Sok összetevője van sikerüknek. Elsődleges talán a masszív, tartós és nem utolsó sorban igen kényelmesre sikeredett design. Fontos, hogy a Pro-n 5 db tűzgomb van. Ezek közül kettő nagyméretű, és beállítható, hogy hányas (1-4) gombként funkcionáljon. A karon van egy szivacsborítás, melytől nagyon kényelmes lesz a joy fogása, és nem fárad el hamar a kezünk. A joy középre-tartása (ellenállás erőssége) 6 fokozatban állítható. Legerősebb fokozatban jól játszhatók vele az akciójátékok, míg a 3 leggyengébb fokozat a szimulátorokhoz megfelelő. Ezekhez található rajta egy Throttle kontroller is. A kalibrálása nagyfokú precizitása miatt általában nem okoz gondot (mellékelnek hozzá egy mini csavarhúzót is, hogyha elállítódna, akkor vissza tudjuk állítani. A saját és ismerőseim tapasztalatai alapján csak jó mondható el róla.

GRAVIS PHOENIX

A Gravis a Thrustmaster nevű joy által jelentett kihívásra válaszolt a Phoenix kifejlesztésével. Ez a joy elsősorban szimulátor-rajongóknak készült. Design-ja nagyon eredeti, és ennek köszönhetően számos innovációs díjat hozott a Gravisnak. Mitől lett néhány hónap alatt az egyik legkeresettebb joystick a világon? Rengeteg kiváló újítást alkalmaztak rajta. Ha jobban megnézzük nem is igazán egy sima joystick, hanem egy irányító és fegyverkezelő rendszer együtt. 24 programozható gomb található rajta, melyekre beállítható bármely billentyűzet-gomb mint funkció. Ez úgy lett lehetséges, hogy nem csak a joystick-foglalathoz kell csatlakoztassuk, hanem a billentyűzet foglalatába is. A rendszer nagy előnye, hogy más ilyesmi joy-okkal ellentétben nem kell a működéséhez speckó rezidens driver, hanem csak a játék futása előtt feltöltjük a megfelelő gomb-konfigurációt a joynak, és már mehet is a móka. Míg jobb kézzel irányítjuk a kart, addig bal kézzel tudjuk a fegyver és egyéb funkciókat kezelni. Ráépítettek egy „tekerőt" is. Ezzel pl. a gép dőlését állíthatjuk. A joy ellenállását itt már irányonként szabályozhatjuk 6-6 fokozatban. Az egész joy és a mechanika kivitele professzionális.

GRAVIS FIREBIRD

A Gravis felismerte, hogy a Phoenix mellé kellene egy olcsóbb, kisebb joystick, ami azért tudja a nagy fontos funkcióit- ez lett a Firebird. Lehagyták róla a forgatható egységet, helyére egy kiváló throttle-kontroller került, és megelégedtek 17 gombbal. Így a joystick kisebb lett, és jobban elfér a billentyűzet mellett. A 17 gombra azonban most már billentyű-kombinációk is beprogramozhatók, a joy-ban található 107 byte-nyi memória erejéig. Újítás az is, hogy a gomb lenyomására és felengedésére is külön funkció állítható be. A működése egyébként megegyezik az elődjéével. Nagy változás történt még az árak terén is, jóval olcsóbb lett, mint a Phoenix.

GRAVIS THUNDERBIRD

A Phoenix által elindított sorozat legújabb tagja. Még kisebb és olcsóbb mint a Firebird. Leginkább egy mai korszerű vadászgép botkormányára emlékeztet a formája. Az alapot a Firebird-től örökölte, de maga az irányítókar teljesen átalakult. A design-t az ergonómia jellemzi. Tudtommal ez az első joystick, melyen megcsinálták azt az egyszerű újítást, hogy a kezünk alá raknak egy kis támasztékot. Ezáltal sokkal kényelmesebb a tartása, és nem olyan fárasztó hosszútávon. A fogását teljesen (100%) a kezünkhöz igazították, és a rajta található négy tűzgombot is úgy helyezték el, hogy automatikusan ráállnak az ujjaink. A gombok mechanikája nagyon jó. A Firebird-höz hasonlóan van a joystick-on tolóerő-szabályzó is. Újítást jelent még a kar tetején lévő „panoráma"-gomb, mely szimulátoroknál lesz igen hasznos. A belső (fém)mechanikát a Thunderbird a Firebird-től örökölte, így precíz vele az irányítás és tartós darabnak ígérkezik.

Charlie

PC GURU

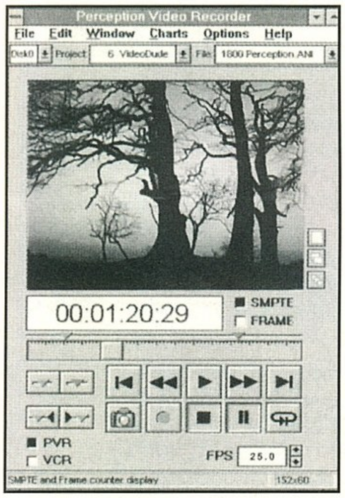
A tallózó rovatunkhoz a kártyát a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

1088 Budapest, Rákóczi út 13. Tel.: 118-1595

Perception

Video recorder

A kanadai Digital Processing Systems (DPS) a rendkívül sikeres PAR – Personal Animation Recorder – kártyacsalád után nemrég bemutatott egy új digitális diszk rekordert, a PVR-t (Perception Video Recorder), mely broadcast minőségű videoanyagot vesz fel, ill. játszik vissza valós időben, dedikált SCSI merevlemezről. A video felbontás a szabványos CCIR-601-nek felel meg (720x576) a más broadcast eszközökkel való kompatibilitás érdekében. A Perception Video Recorder integrált video munkaállomások központi egységének készült. A PVR egyik felhasználási lehetősége a nemlineáris editálás, a másik az animáció.



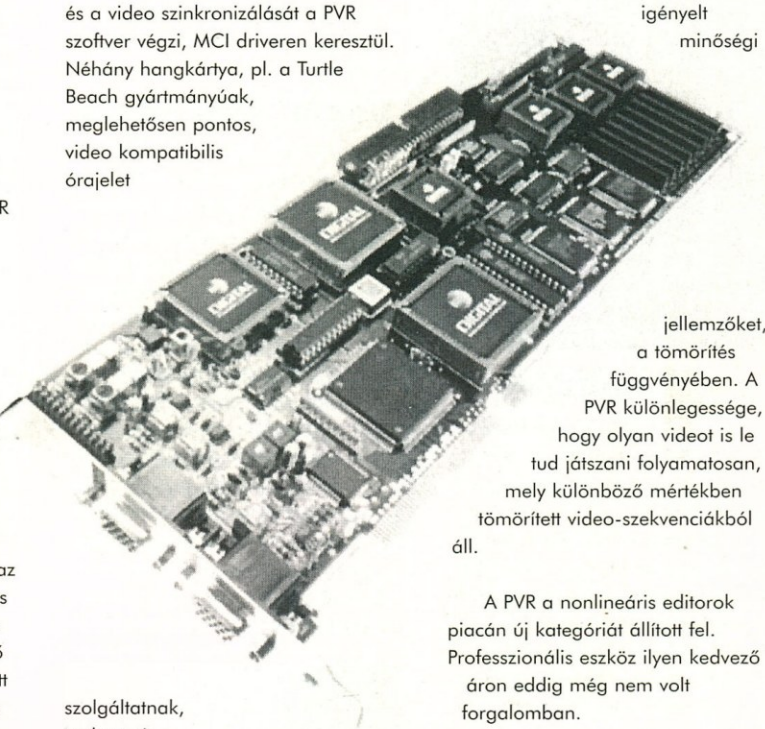
A PVR teljes hosszúságú, PCI buszos kártya. Integrált SCSI-II vezérlője van, mely akár 7 merevlemezt is meghajthat. Mivel az SCSI vezérlő közvetlenül a PVR kártyán van, a video adatokat sosem kell a PCI buszon átküldeni. Ez nagy előny, mivel a PCI busz nagyon gyors ugyan, az operációs rendszerekből eredő korlátok miatt mégis a számítógép szűk keresztmetszete. A videokimenet 10 bites, kétszeres túlmintavételezésű, és a D1 szabványt túlteljesíti. Komponens (Betacam/MII), kompozit és S-Video analóg kimenetei vannak. Egy opcionális kiegészítő modul, az AD-3500 segítségével valós idejű felvételek készíthetők. A PVR jellemzői meghaladják a legtöbb olyan számítógépes eszközét, melyeket tipikusan broadcast környezetben használnak.

Windows NT környezetben a PVR képes arra, hogy a vele készített videoanyag egyidejűleg több különböző file formátumban is „látható" legyen. Bármely szoftvercsomag, mely képes RGB képeket kezelni, használható a PVR-hez. Továbbá a PVR kernel szintű drivere lehetővé teszi, hogy a PVR dedikált merevlemezén lévő anyagokat szabványos file-hívással elérjük. Így például egy „filename" hívású video szekvencia az egyik programból D:\filename.tga és egy másikból mint D:\filename.bmp érhető el. Nem szükséges különböző file-formátumokra konvertálni mielőtt egy szoftver alkalmazás a PVR video szekvenciáit használná.

A PVR csomagban adott szoftvere egyszerű editálási szolgáltatásokat nyújt. Ha időalapú editálást akarunk, használhatjuk például az Adobe Premiere-t. De jelenleg a legnagyobb teljesítményű editor szoftver a SpeedRazor, mely közvetlenül vezérli a PVR-t.

A PVR a hagyományos video eszközöket SONY protokollal teljesen emulálni tudja, soros porton keresztül kapcsolódva pl. egy edit kontrollerhez. A fizikai kapcsolat a PVR és a VCR vagy az editor között a számítógép soros portja. Mivel a SONY kompatibilis eszközök RS-422 interfészt használnak 38.4KB/sec sebességgel, a számítógép RS-232 vagy RS-422 portjának 16550 vagy ezzel kompatibilis UART-nak kell lennie, mely támogatja ezt az adatátviteli sebességet.

Ami a hangkezelést illeti, bármilyen, Windows NT kompatibilis hangkártyát használni lehet. Az audio és a video szinkronizálását a PVR szoftver végzi, MCI driveren keresztül. Néhány hangkártya, pl. a Turtle Beach gyártmányúak, meglehetősen pontos, video kompatibilis órajelet



szolgáltatnak, mely segít fenntartani a kép és hang együttfutását hosszú filmek esetén is. Az audio állományok nem a PVR dedikált merevlemezén, hanem a számítógép sajátján tárolódanak. Ez a megoldás maximális rugalmasságot jelent az editálás során. Továbbá az ugyanarra a merevlemezre felvett kép és hang korlátozná a video számára hozzáférhető sávszélességet.

A PVR dinamika tartománya a D1 mértékét meghaladja, így a kép fényesebb, a színek telítettebbek és a térérzet erőteljesebb mint korábban. A PVR digitalizáló modulja a bejövő videojel alapján dinamikusan előreszámolja a képkockánként szükséges tömörítés mértékét. Betacam SP minőségben kb. 4 percet lehet a merevlemezen tárolni gigabájtonként, S-VHS minőség esetén kb. 20 percet. A PVR szoftveréből szabadon beállíthatjuk az igényelt minőségi jellemzőket, a tömörítés függvényében. A PVR különlegessége, hogy olyan videot is le tud játszani folyamatosan, mely különböző mértékben tömörített video-szekvenciákból áll.

A PVR a nonlineáris editorok piacán új kategóriát állított fel. Professzionális eszköz ilyen kedvező áron eddig még nem volt forgalomban.

DIGITAL PROCESSING SYSTEMS LTD.

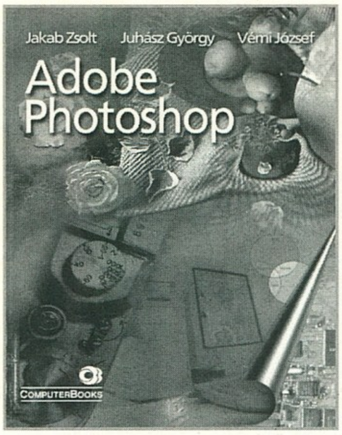
PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a CORG Computer Kft. biztosította.

1112 Budapest, Dayka G. u. 48/c. Telefon/fax: 319-4899

Computer Books

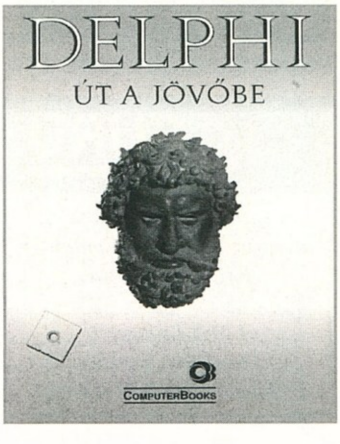
Tallózás az e havi könyvajánlatából



ADOBE PHOTOSHOP

Ez a könyv bevezeti az olvasót a DTP és a képfeldolgozás világába és megismerteti a szükséges alapfogalmakkal.

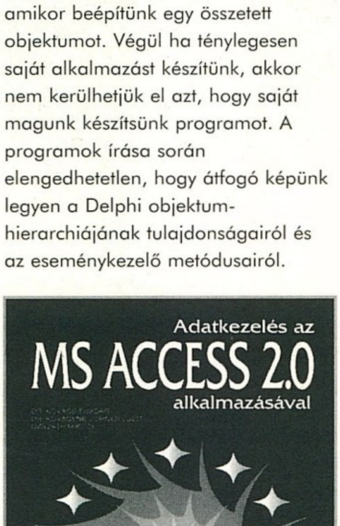
Az első rész alaposan, számos magyarázó ábra segítségével tárgyalja az alapismereteket, amelyek a Photoshop használatához elengedhetetlenek. Ez elsősorban kezdőknek ajánlott, hiszen itt pontról pontra mindent megtalálhat az eszközöktől a menürendszeren keresztül a gyakorlati alkalmazási példákig. A könyv első része teljes egészében felöleli a program lehetőségeit, alapos, mégis közérthető magyarázatokkal látva el az egyes funkciókat. A második fejezetben a haladók találnak néhány jó tanácsot a képek kezelésére, a csatornákra és maszkokra, valamint hasznos segítséget a kalibrációhoz és a nyomtatáshoz.



DELPHI – ÚT A JÖVŐBE

Miért ajánljuk a könyvünket az olvasó figyelmébe?

Egy konkrét feladat megvalósításakor jó ha nem kell keresgélnünk – a pilótafülke élményét nyújtó – felhasználói felület funkciói között. Az sem baj, ha tudjuk, hogy mi történik a programunkban akkor, amikor beépítünk egy összetett objektumot. Végül ha ténylegesen saját alkalmazást készítünk, akkor nem kerülhetjük el azt, hogy saját magunk készítsünk programot. A programok írása során elengedhetetlen, hogy átfogó képünk legyen a Delphi objektum-hierarchiájának tulajdonságairól és az eseménykezelő metódusairól.



MS ACCESS 2.0

Furcsa könyv. Furcsa, mert a szerzők sokra vállalkoztak: a Microsoft egyik legnagyobb terjedelmű, legátfogóbb szoftverjének, az MS Access-nek ismertetésére úgy, hogy könyvük a kézikönyv-funkción túl tankönyv és esettanulmány is legyen. Így aztán helyet kapott a könyvben az Access elemeinek ismertetésén túl az elméleti alapokkal foglalkozó fejezet (az SQL és az adatbázis-tervezés alapjai), valamint egy kidolgozott példa is.

AZ AUTOCAD R13 SZERKESZTÉSI ÚJDONSÁGAI

Ez a könyv az újdonságok gyakorlati alkalmazását kívánja bemutatni, tehát azokat a lehetőségeket, amelyek elősegítik a rajzkészítést. Ennek megfelelően a bemutatás gyakorlati példák készítésével történik.

Mivel az alapvető parancsok általában változatlanok maradtak, ez a könyv kiegészíti az Release 12 verzióhoz készült AutoCAD tankönyv című munkámat. A kettő együtt tehát a Release 13-hoz is használható tankönyvként. Bízom benne, hogy a gyakorlati példák segítik az AutoCAD felhasználókat a program hatékony alkalmazásában.

ÁRAMKÖR SZIMULÁCIÓ A PC-N

Mindazoknak, akik elektronikus áramkörökről, tranzisztoros kapcsolásokról tanulnak: egyetemi és főiskolai hallgatók, szakközépiskolások – de azok a gimnazisták is, akik a fizika és technika ezen fejezete iránt érdeklődnek.

Mindazon tanároknak, akik ugyanezen szakterületet oktatják. A könyv olyan segédanyagot szolgáltat, ami igen jól használható az áramkörös ismeretek elmélyítésére.

Szántuk a könyvet mindazoknak, akik munkájának része elektronikus áramkörök tervezése: mérnökök, technikusok.

Szól a könyv azokhoz is, akik mélyebben meg szeretnének ismerkedni az áramkörszimulációs programok belső világával.

Szól azokhoz, akik egyéni ötleteik, elképzeléseik beépítésével továbbfejleszteni szeretnének egy áramkörszimulációs programot.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a könyveket a Computer Books Kft. biztosította.

1126 Budapest, Tartsay Vilmos u. 12. Tel./fax.: 175-1564

MorphoLogic

Cégbemutató túlzások nélkül

MORPHOLOGIC

Aki ma Magyarországon számítógépes nyelvészettel foglalkozik, annak biztosan nem ismeretlen a MorphoLogic név. Bár a cég neve sokszor rejtve marad a felhasználó előtt, de azért érdemes megjegyezni, hogy szinte minden ma használatos magyar nyelvű alkalmazás (pl. Word for Windows) nyelvi kiegészítését – helyesírás-ellenőrzés, elválasztás, stb. – e cég készítette. A cég megalakulásáról, jelenlegi és távlati terveiről beszélgettünk a Morphologic központjában a cég vezetőjével, Dr. Prószéky Gáborral.

PC GURU: Mikor alakult meg a cég, és mik voltak az indíttatások, hogy ezzel a témával foglalkozzanak?

Prószéky Gábor: A cég 1991-ben jött létre, de már jóval előtte is foglalkoztunk a számítógépes nyelvészet gondolatával. Az igazsághoz tartozik, hogy mivel egyaránt hivatásom a nyelvészet és a számítástechnika, a gondolat már a nyolcvanas évek elején felvetődött bennem. Az elméleti ötlet gyakorlati megvalósításhoz 10 év kutatómunka kellett, és természetesen az is, hogy Magyarországon is kialakuljon egy olyan alapszintű számítógépes kultúra, melybe egy ilyen projekt szervesen beépülhet. A cég megfelelő állami támogatásra nem számíthatott, ezért kénytelen volt magát kinőni. A kezdeti időszakban lelkesedésből fejlesztő csapat később a piaci igényekhez igazodva tervezte meg fejlesztéseit, melyek végül is sikeressé és nemzetközileg is elismertté tették a céget. Ma a MorphoLogic az egyetlen olyan magyar cég, amelyik számítógépes nyelvészettel gyakorlati megvalósítás szintjén foglalkozik. A legelső lépés egy olyan komplex nyelvelemző algoritmus kidolgozása volt, amely nem csak a magyar nyelvre használható, hanem gyakorlatilag bármely más nyelvre átvihető. A másik fontos dolog pedig az volt, hogy ez az algoritmus olyan szinten legyen univerzális, hogy nagyobb átalakítás nélkül felhasználható legyen bármely nyelvi alkalmazásban, természetesen tetszőleges platformon, géptípustól függetlenül. Az algoritmus elkészülése azért vett sok időt igénybe, mert a nyelvészeti alapokat teljesen számítógépre kellett ültetni, ráadásul olyan szinten, hogy az eljárással készített nyelvi programnak még egy XT-n is elfogadható sebességgel kellett futnia. Ez nem volt egyszerű feladat, főként azért, mert az algoritmus alkalmazásával készített program 600 kB mérete mellett (500 kB háttértár, 50 kB memória) kb. 100.000 magyar szót ismert. E szavak szabályos képzésével újabb tízmillió (!) tövet állíthatunk elő, melyek összes ragozott formája több milliárd (!) értelmes szót jelent, és ezeket mind felismeri az algoritmus. Mint említettem, problémákat jelentett, hogy minden felhasználó más és más teljesítményű számítógéppel rendelkezik és persze mindannyian használni akarják az alkalmazásainkat. Itt jött be a képbe egy olyan megoldás, amely a kisebb teljesítményű gépeknél azok sebességéhez igazítja az alkalmazást. Ezt mondjuk úgy lehet elképzelni, hogy a helyesírás-ellenőrző program a kisebb teljesítményű gépen kevesebb lehetséges alternatívát ajánl fel egy ismeretlen szó megtalálásakor.

PC GURU: Mely alkalmazásban került először felhasználásra az alap eljárás? Kipróbálták idegen nyelvekhez is?

Prószéky Gábor: Az algoritmus legelső „kézzelfogható" alkalmazása a WordPerfect szövegszerkesztő programba került bele, akkor még mindenféle szerződés nélkül, gyakorlatilag önszorgalomból. Természetesen hamar híre ment a dolognak, és ezek után már megrendelésre készültek a nyelvi kiegészítő programok a különféle cégek magyarított – vagy nem magyarított – alkalmazásaihoz (Microsoft, Lotus, Aldus, Corel, stb.). További igények merültek fel a nem magyar nyelvű alkalmazások nyelvi kiegészítésének elkészítésére is, főként a kelet-európai régióban. Mint említettem már, az alap algoritmus nyelvfüggetlen, ezért könnyen átültethető volt más nyelvekre is. Így készültek el a román, lengyel, ukrán, bolgár és szlovák nyelvű helyesírás-ellenőrző és szóelválsztó modulok is. A munkában természetesen segítséget nyújtottak külföldi kollegák is.

PC GURU: Távlati tervek?

Prószéky Gábor: A különféle kereskedelmi forgalomba kerülő nyelvi termékek mellett természetesen tovább folyik a kutatómunka, hiszen az egyik legnagyobb és egyben legérdekesebb téma fejlesztésén folyamatosan dolgozunk. Ez pedig nem más, mint a gépi fordítás. Az Európai Unió szerencsére a vártnál többet foglalkozik a kelet-európai nyelvekkel, a kutatásokban aktívan résztveszünk. Az Unió támogatásában részesülő Language and Technology 2000 projekt-együttes arra hivatott, hogy az ezredfordulóig kifejlesztésre kerülhessen egy komplex nyelvfelismerő-értelmező-fordító alkalmazás, amely már akár most is elkelne. Ennek létjogosultsága érthető, hiszen a dokumentumok (írásos anyagok) 90 százaléka számítógépen készül, a nemzetközi számítógépes hálózatok pedig már ma biztosítják az adatok határtalan áramlását. A prognózisok szerint az ezredfordulóra az egy személyre szóló dokumentumok napi mennyisége el fogja érni az elolvashatatlanság határát, természetesen sok esetben nem is az illető anyanyelvén. Egy olyan alkalmazás – elektronikus titkárnő –, amely lefordít, kivonatol, esetleg még értelmez és meg is válaszol egy dokumentumot, sokat segíthetne – de ez még a jövő zenéje.

Az Unió nyelvfeldolgozási erőfeszítései a különféle nyelvek közti távolságok áthidalását célozzák, és ebben a kelet-európai nyelvek is szerepelnek. Megoldást csak az egységes formális nyelvleírás, és a nemzetközi kooperációban kifejlesztett szabványos nyelvi alkalmazások adhatnak.

PC GURU: A gépi fordítás milyen szintet érhet el a közeljövőben?

Prószéky Gábor: A gépi fordítás napjainkban újra reneszánszát éli. A számítógépek teljesítménye és a modern formális nyelvelelmzési technikák újra előtérbe helyezték a gépi fordítás megvalósításának lehetőségét. A korábban előtérbe helyezett szempontok mára átalakultak racionálisan megvalósítható elképzelésekké. Ma már léteznek professzionális fordító rendszerek, melyek ténylegesen automatikusan fordítanak, de a köznapi felhasználásban ezek használata szinte elképzelhetetlen. Ugyebár senki sem vár irodalmi szintű fordítást egy néhány megabyte-os programtól.

Azonkívül minden nyelvben megtalálhatóak azok a formulák (szólások, stb.), melyek szó szerinti fordítását nem célravezető erőltetni. Ilyen esetekben kellene egy olyan „adattár", melyben megtalálhatóak azok a frázisok, amelyek a „hogyan is kell ezt lefordítani" kategóriába tartoznak. Ez persze elég nehézkes, főként ha több nyelvről van szó egy alkalmazás keretében. Az optimális megoldást egy olyan alkalmazás jelentheti, ahol a program mintafordítások alapján is dolgozik. Ezek a minták műfordítók által lefordított dokumentumok részleteit tartalmazzák. Ha a mintafordítások megfelelőek, akkor a gép által fordított eredmény is megfelelő lesz.

PC GURU: Köszönjük a beszélgetést.

SAKMAN

(a következő számban folytatjuk)

Multimédia CD-k

E havi újdonságok

SCI OKTATÓ SOROZAT

Egy multimédiás, jórészt gitár oktató csomagról szeretnénk beszámolni nektek, melyet az SCI fejlesztett és adott ki 1996 elején. A programok nem kifejezetten a kezdők számára készültek, mindegyik feltételez legalább egy alapfokú tudást az adott hangszeren. Pillanatnyilag öt részből áll. Ezek a következők:

- Paul Gilbert's Rock Guitar MasterClass
- A Mr. Big gitárosának instrukciói alapján tanulhatunk meg egy egy-két trükkös fogást.
- Rock Guitar Vol.1
- Jazz Guitar Vol.1
- Blues Guitar Vol.1
- Blues Piano Vol.1

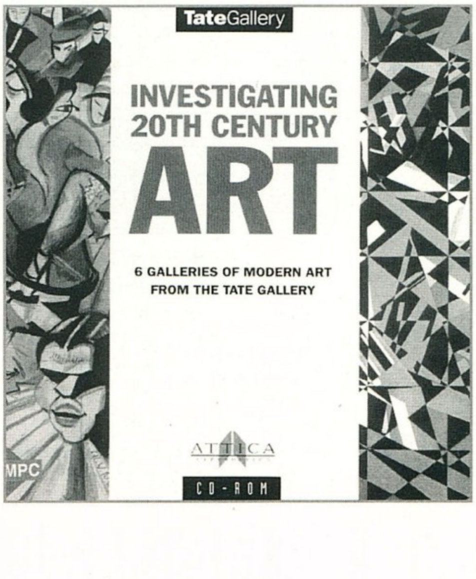
A programok közös jellemzői és hardware követelményei:

- Negyedképernyős video bejátszások, full-screen opcionális.
- Minden videonál lehetőség van a folyamatos lejátszásra, ahol tetszés szerint állíthatjuk a sebességet, illetve kockáról kockára is végig tudjuk nézni az egészet. Ez egyébként kiválóan alkalmas arra, hogy lépésről-lépésre tanuljuk meg az első látásra talán bonyolultnak tűnő kézmozdulatokat.
- A hangfelvételek élőek, valódi hangszerekkel és nem szinti hangokkal.
- Használható és praktikus tippek
- min. 486 DX-33
- 4 MB RAM
- 5 MB szabad hely a winchesteren
- Soundblaster vagy kompatibilis hangkártya
- Legalább dupla sebességű CD-ROM
- Windows 3.1, Win95
- VGA kártya
- Microsoft kompatibilis egér

A következő részek vannak előkészületben:

- Rock Guitar Toolkit
- Blues Guitar Toolkit
- Piano Basics
- Acoustic Guitar Toolkit

A programok igazából azoknak nyújthatnak segítséget, akik már rendelkeznek valamilyen zenei tudással.



INVESTIGATING 20TH CENTURY ART

Kalandozás a modern művészeti világban. Valahogy így lehetne pár szóban jellemezni ezt a CD-t. Indítás után a következő opciók közül választhatunk:

1. Pablo Picasso Gallery
2. Barbara Hepworth Gallery
3. Pop Art Gallery
4. Men and Women Gallery
5. Modern British Sculpture Gallery
6. Dynamism Gallery
7. Private Gallery: Itt a saját galériánkat állíthatjuk össze.
8. Archive
9. Browse: Egy slideshow-t láthatunk az összes galéria anyagáról.
10. Information Desk: Részletes help a különböző menük és lehetőségek használatáról.

Az összes galériában elérhető funkciók:

- Képekhez tartozó szöveges információ kinyomtatása.
- Szöveg kimásolása a clipboard-ra, ezek után a kivágott rész bármilyen szövegkörnyezetbe beilleszthető.

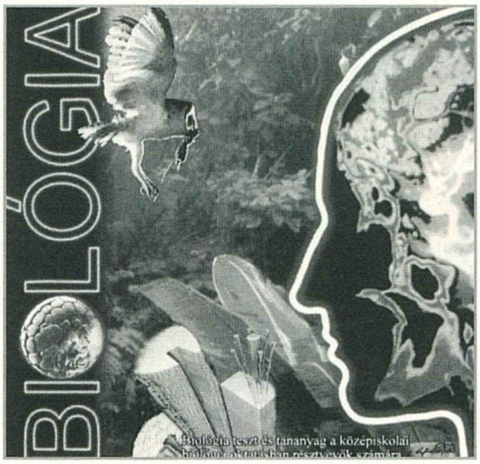
Aki érdeklődik a modern művészetek iránt, az nem fog csalódni ebben a nagyszerűen megalkotott CD-ben.

Hardware igény:

- 386 SX
- 4 MB RAM
- SVGA Monitor
- Dupla sebességű CD-ROM
- Soundblaster vagy kompatibilis hangkártya
- Microsoft kompatibilis egér
- Printer (opcionális)

BIOLÓGIA

Végezetül egy olyan CD-ről, aminek a fejlesztésében a KoBaK is részt vett. Tulajdonképpen egy biológia oktató és felvételi előkészítő



szoftverről van szó, ami közel 6000 tesztet tartalmaz és az ezekhez tartozó elméletet. Bővebb felvilágosítást a következő telefonszámon kaphatsz: 325-0484, vagy keresd fel a boltot (cím: Bp.1024. Margit krt. 29/b).

Ant

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a programot a KoBaK Kft. biztosította.

1024 Budapest, Margit krt. 29/b
Tel./fax.: 136-2483, 325-0484

VR Stúdió
Egy új lehetőség a belvárosban

Naponta számos új cég jelentkezik a számítógépes piacon, miben más a VR Stúdió?

Nos, mi nem eladni szeretnénk, hanem gyűjteni. A belvárosban lévő Stúdiónk talán gyűjtőhelye lehet a számítógép, a számítógépes játék, az Internet és más számítógépes alkalmazások szerelmeseinek.

Tehát elsősorban a szakmabeliekre gondoltak?

Nem, egyáltalán nem, bár ők sincsenek kizárva, de elsősorban a fiatal „amatőröket" várjuk, elég ha csak az érdeklődés van meg, a tudás úgyis később jön.

Milyen formában működik a Stúdió?

Elsősorban klubjelleggel működünk, de nemcsak klubtagjaink számára vagyunk nyitva, bárki felkereshet minket, akár egyetlen alkalomra is.

Milyen lehetőségeket nyújt a Stúdió?

Kezdem talán a legnépszerűbbel, a játékkal. Játszani mindenki szeret, legfeljebb titkolja... Lehet játszani a VR sisakkal, a „valósággá vált játékkal". Tudom, sokan hallottak már erről, talán különféle leírásokat is olvastak, de ezek meg sem közelítik a személyes élményt. Amikor a fejeden van a sisak, és egy-két perc után elfelejtkezel a külvilágról, megszűnik az idő, és TÉNYLEG ott vagy a játék világában... Amikor leveszed a fejedről a sisakot, hirtelen nem is tudod melyik valóság az igazi... De ezt nem lehet elmesélni, ki kell próbálni. Bár a játékgyártó cégek kicsit lemaradtak ebben a fejlesztésben, azért így is számos programot lehet a sisakkal játszani, hogy csak néhányat említsek: ilyen az összes DOOM-szerű játék, a repülőgépszimulátorok, a Magic Carpet, a Mechwarrior, stb.. Természetesen lehet a hagyományos módon is játszani, egyedül vagy hálózatban. Aki próbálta, az tudja mennyivel izgalmasabb egymással, egymás ellen játszani, mint egyedül.

Milyen a géppark?

A legkisebb gép is 486DX100-as 8 MB RAM-mal, 4xCD-vel. Ahogy növekszik a klubtagok száma, úgy növekszik a gépek száma is.

Ki lehet klubtag?

Természetesen bárki. Bárki, aki kifizeti az 1500 forintos havi klubtagsági díjat. Nincs semmilyen megkötés, jöhet fiatal, de öreg is, fiú vagy lány, szakértő vagy számítógépes újszülött.

Ha valaki klubtag lesz, mit kap a tagsági díjért cserébe?

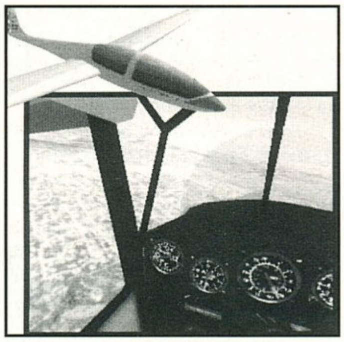
Korlátlan, pontosabban majdnem korlátlan játéklehetőséget. A klubtagok a gépeket úgy használhatják, mintha a sajátjuk lenne, természetesen, ha véletlenül több az eszkimó, mint a fóka, akkor csak a megegyezés segíthet. A klubtagok nemcsak a telepített játékokat használhatják, hanem kipróbálhatják a legfrissebb demokat is. Jelentős mennyiségű shareware és freeware programmal rendelkezünk, amit le lehet másolni, sőt a CD-s változatokat kölcsön is lehet kérni. Segítünk a szoftverek és a hardverek beszerzésében is. Együttműködéseink révén a klubtagok néhány helyen jelentős kedvezményt kaphatnak a vásárláskor. Kialakítottunk egy kis házi kiadványkészítő munkahelyet is, ahol nemcsak az eszközöket lehet használni, hanem segítünk is egy-egy nehezebb szövegszerkesztési, képszerkesztési vagy nyomtatási feladat végrehajtásában. Klubtagjaink és vendégeink számára különböző tanfolyamokat szervezünk; így megismerkedhetnek a számítógép kezelésével, a szövegszerkesztő és táblázatkezelő használatával, de lehetőség van multimédiás angol tanulásra is, a számítógép és felkészült angoltanárok segítségével.

És ha valaki nem klubtag?

Játszani akkor is jöhet, de természetesen így minden játékért külön kell fizetni. Sőt, a fenti lehetőségekből sincs teljesen kizárva.

Hogyan tervezitek a jövőt?

Optimistán. Szeretnénk minél több lehetőséget nyújtani. Ahogy növekszik klubtagjaink száma, úgy szeretnénk növelni a gépek és a programok számát is. Azonban mindezt a klubtagok véleménye és igénye szerint szándékozunk megtenni. Tervezzük, hogy rendszeresen tartunk „házi" versenyeket, ahol értékes díjakért folyna a vetélkedés. Mire ez a lap megjelenik, meglesz az Internet kapcsolat is. Klubtagjaink önköltségi áron száguldozhatnak az infosztrádán. Fel szeretnénk venni a kapcsolatot hasonló jellegű külföldi klubokkal, illetve be szeretnénk kapcsolódni a nemzetközi játékokba



is. Április közepére tervezzük egy országos Doom-bajnokság megrendezését. Tudjuk, hogy Magyarországon is hatalmas rajongótábora van ennek a játéknak, sokan játszanak egyedül otthon (vagy a munkahelyükön), és sokan csapják hétvégeken a hónuk alá a gépet, hogy másokkal is összemérhessék tudásukat. Elsősorban rájuk gondoltunk ezzel a versennyel, ahol egy hétvégén kiderülhet kik a legjobbak, kik nyerhetik el az értékes díjakat és a jogot a nemzetközi szereplésre. Reményeink szerint a média is tudósítana erről az eseményről.

Végezetül...?

Végezetül elmondanám a pontos címünket és a nyitvatartási időnket is. A VR Stúdió a belvárosban, az Irányi u. 5. szám alatt található. Keddtől péntekig 14 és 21 óra között, szombaton 10 és 21, vasárnap pedig 14 és 20 óra között tartunk nyitva, de fel is hívhatnak minket a 1371-160-as telefonszámon.

Szeretnénk egy kicsit játszani is veletek. Két kérdésre várunk választ, aki mindkettőre tudja a helyes megoldást, az két hónapra, aki csak az egyikre, az egy hónapra lehet ingyen tagja a Klubnak. Ime a kérdések:

1. Kit ábrázol a VR Stúdió logója?
2. A képen egy ismert játék képernyője látható. Melyik ez a játék?

Tehát várjuk a megfejtőket és az érdeklődőket a Stúdióban!

ELSŐ ORSZÁGOS DOOM-BAJNOKSÁG

Érdeklődni: VR Stúdió, 1056 Bp. Irányi u. 5., Tel: 1371-160

WANEK STUDIO

1088. Budapest, Kálvária tér 7.
Tel.: 134-0183, 269-9300/3092,
Fax: 269-9300/3101

H-P: 9-17

486 PCI:

486PCI alaplap (EIDE+), 4Mb RAM, Trident9000, 1.44Mb FDD, Baby/Mini torony, USA/HUN bill., PS 14" LR/NI SVGA color monitor.

	540Mb	850Mb	1Gb
DX2-80	106450	110450	112450
DX4-100	111150	115150	117150
Dx4-120	115650	119650	121650

(VLB kiépítés -5800!)

Pentium:

586 Intel ZAPPA (EIDE), 8Mb RAM, S3 PCI(1Mb/2Mb), 1.44Mb FDD, Baby/Mini torony, USA/HUN bill., PS 14" LR/NI SVGA color monitor.

	540Mb	850Mb	1Gb
P75	161150	167150	171650
P90	166150	172150	176650
P100	172150	178150	182150

Februári akciónk:

15" SVGA color LR/NI monitor	:37500
17" SVGA color LR/NI monitor	:77000
AMD 133 MHz proci beépítéssel!!!!	:15900

Egy-két felár:

SB 16 +IDE:	15500	S3 Trio 64bit:	12400
WD 16-DSP SB Pro comp.:	7800	4Mb RAM:	13000
Gravis Ultra Sound Max:	25000	intel DX4-100:	4300 (Cx DX4-hez)
Acer CD-ROM 6x:	23200	*AMD DX4-100:*	*2000 (Cx DX4-hez)*
Panasonic CD-ROM x4:	16800	AMD DX4-120:	4500 (Cx DX4-hez)
Sony CD-ROM x4:	21500	AMD 5x86-P75-133:	6900 (Cx DX4-hez)

Áraink az ÁFÁ-t nem, de 2+2 év garanciát tartalmazzák! Az árváltozás jogát fentartjuk.

Használt CD-ROM lemezek vétele és eladása

Készpénz ▪ Csere ▪ Bizomány

30-60%-al olcsóbb!

Új CD lemezek is nagy választékban kaphatók

A megvenni kívánt CD-t maximum 7 napig otthon tesztelheti

Klubtagoknak 10-50 % kedvezmény

Ha ketten együtt lépnek be a klubba, a tagsági fél áron kapható !

RILLA E.C.

Budapest VI., Vörösmarty utca 58/a.

Nyitva: **Hétköznap 10-18** Telefon: **252-5537/23** mell.

TRANS-AM elektro

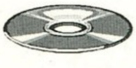
Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P : 9-17 Szombat : 10-13
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel./Fax: 164-05-79 Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391 , 06-30-510-509

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 VE
Sound Blaster AWE 32
Discovery Kit
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound
Gravis Ultra Sound Max
Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Media Magic 16 SCSII

CD DRIVE-K: *- 2x-es, 4x-es, 5x-ös, 6x-os, 8x-os sebességű CD drive-k*
- Külső és belső
- At, SCSI és saját vezérlős
*- Típusok: *ACER*
** SONY*
** PANASONIC*
** TOSHIBA*
** NEC*
** PIONEER*
** MITSUMI*
** SANYO*



HANGFALAK:
- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

Videodigitalizáló- és MPEG lejátszó kártyák, CD írók, MPEG stúdiók raktárról és megrendelésre.

CD ÍRÁS 990,- +ÁFA anyagár nélkül!

Panasonic 4x-es CD drive	17.600,-
Toshiba, Sony 4x-es SCSI CD	27.200,-
2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.800,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	7.600,-
2400/9600 Zoltrix FAX-Modem	5.400,-
Média Magic 16 SCSI h.kártya+ Dupla sebességű SCSI CD drive	19.200,-
Ricoh 2x-es külső SCSI CD író+ software + 10 ajándék CD lemez	224.000,-
850 MB Quantum IDE Winchester	28.000,-
4 MB/32 bites RAM modul	14.200,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471#Tone üzemmódban!
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium 133-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

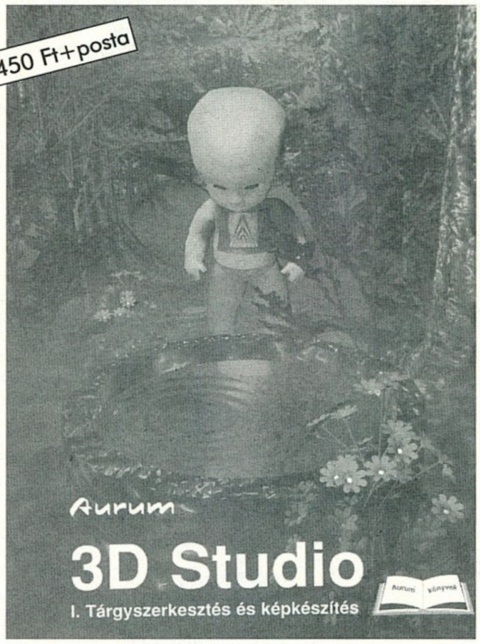
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

Az Autodesk 3D Studio R4

500 oldalas magyar nyelvű kézikönyve megrendelhető:

Ára: 1450 Ft+posta



AURUM DTP Stúdió
H-5430 Tiszaföldvár Pf.: 50
Tel.: 06-60/486-811

Viszonteladók jelentkezését is várjuk!

DiSQ

PCMCIA CD-ROM meghajtó

A multimédia alkalmazások, illetve az egyre nagyobb méretű programok (felhasználói és játék is) terjedésével lassan a notebook-ok elengedhetetlen tartozékává válik a CD-ROM drive is. Ennek megfelelően a notebook gyártók különféle megoldásokat találtak ki, hogy milyen módon lehet beépíteni egy gépbe a 3,5"-es floppy meghajtót, a CD-ROM drive-ot és az elengedhetetlen akkumulátort, melyből akár kettőre is szükség van. A megoldás a gyártóktól a moduláris gépekben jelentkezik, azaz a pl. akkumulátor helyére tehetünk CD-ROM-ot, vagy floppy-t. (Természetesen csak is a cég saját modelljét...) Még szerencse, hogy a PCMCIA, ill. mostanság PC Card nevezetű portokkal lehetőség van alternatív megoldásokkal bővíteni a hordozható gépeket.

Ez esetünkben akár azzal az előnnyel is járhat, hogy egyszerre használható akkumulátoros üzemben is a gép floppyja és a PCMCIA portra csatlakozó CD-ROM meghajtó. De ha egyszer már teljesen különálló a CD-ROM, akkor miért csak a számítógéphez lehessen használni? Valami hasonló kérdés járhatót a Chase AT Ltd. fejlesztőinek az eszében, amikor megalkották a DiSQ fantázia nevet viselő terméküket.

A DiSQ egy PCMCIA portra csatlakozó CD-ROM meghajtó, melyet a számítógéptől teljesen függetlenül is lehet üzemeltetni. Ahhoz, hogy az üzemeltetés elég rugalmas legyen, négyféle módon lehet tápfeszültséggel ellátni a szerkezetet. Az alapesetnek talán az számít, ha a PCMCIA interfészen keresztül a számítógép táplálja a berendezést. Ebben az esetben csak a PCMCIA vezérlőszoftverek betöltése után kap tápfeszültséget a számítógéptől. Ez persze nem probléma, hiszen a használathoz mindenképp szükséges a PCMCIA driverek használata. Másik lehetőség, hogy külső tápegység (6V, 1A) felhasználásával történik a berendezés működtetése. A harmadik megoldási lehetőség, hogy a CD-ROM házába helyezhető 4 AA méretű (ceruza) elemről, vagy akkumulátorról kap tápellátást a berendezés. Ennek használata leginkább csak akkor célszerű, ha önállóan – discman-ként – kerül a CD-ROM felhasználásra, mert folyamatos használat mellett is csak kb. 2,5 óráig tart ki egy elemgarnitúra.

Ez utóbbi felhasználás érdekében több olyan kezelőszerv (gomb) található a berendezésen, melyek ma (még?) nem szokványos tartozékok a CD-ROM drive-okon. Összesen 6 gomb (Open, Repeat, Forward Skip, Reverse Skip, Stop, Play/Pause), négy LED (PC Power, Battery Low, Busy, Repeat), továbbá egy négy digites 7 szegmenses LCD kijelző, melyen az aktuális és az összes track száma, a CD-ROM üzemmód olvasható le. A duplasebességű berendezést további csatlakozók és kezelőszervek veszik körül (az oldalán találhatók): fejhallgató kimenet, mellette a hozzátartozó hangerőszabályzó potenciométer. Mellette a Hold kapcsoló, mellyel az előlapi nyomógombok tilthatók le (véletlen megnyomás ellen), majd a tápválasztó háromállású kapcsoló következik (battery, off, PC). A berendezés hátoldalán további három csatlakozó: egy 25 pólusú SUB-D, melybe a CD-ROM-ot a PCMCIA kártyával összekötő kábel csatlakozója kerül; közvetlenül mellette a külső tápegység csatlakozó és a vonal kimenet, mely mind hangkártyára csatlakoztatáshoz, mind erősítőhöz történő kapcsoláshoz megfelelő. Bár a hangtechnikai átviteli paraméterek nem érik el az „asztali HIFI" kategóriát, a legtöbb esetben megfelelőek (20 Hz - 20 kHz tartományban +/-3 dB-en belül).

A CD-ROM-hoz adott lemezen találhatók a szükséges PCMCIA driverek és az installálási útmutató. Windows 3.1 esetén nem volt semmilyen gondunk a teszthez használt Compaq LTE 5100-es notebook-kal. Az installálás egyszerű volt, az újraindítás után minden működött. Windows 95 esetén lehet, hogy lettek volna gondok, mivel még nincsenek 32 bites driverek (de már készítik). A gyakorlatban is bevált a készülék. A hordozható CD-ROM-okban megszokott lemez rögzítési technika miatt gond nélkül használhatók mind 80, mind 120 mm-es diskek. A sebességgel nem voltak gondok, álló helyzetből 1 másodperc alatt lesz üzemképes. Ez már csak azért is lényeges, mert a teleppel való takarékoskodás miatt, ha csak teheti, automatikusan leállítja a motort.

A vásárlásnál még egy érdekes szempont van, mégpedig az ár. Bár jóval többe kerül mint az asztali gépekbe szerelhető társai, a notebook-ok belső CD-ROM-jainak árával azonban versenyképes. És ebben az esetben a többletszolgáltatások miatt mellette dönthetnek a vásárlók.

(JOCO)

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a hardvert az Axico Informatikai Kft. biztosította.

1074. Budapest, Dohány u.67. Tel./Fax.: 268-0330

Assembly

Demoboncolda

Sziasztok!

Na, megint itt ülünk – ti az újsággal, én a billentyűzettel a kezemben – és nézzük ezt a cikkecskét. Folytassuk hát ott, ahol a történet fonalát az utóbb leraktuk; szőjük tovább a szálakat. Egy kis korrekció: gondolkoztam a dolgon, hogy mi fér ebbe a néhány sorba, és arra jutottam, hogy egy cikken belül nem jutok el a forgatásig/fillezésig. Ezért bocs, ha valaki ezt várta mostanra, de ne búsuljatok, így több idő lesz rá, és akik csak most kezdenek grafikával foglalkozni, azok is jobban tudnak majd haladni.

A múltkor leírt dolgokat most szépen felhasználjuk. Amennyiben sikerült beolvasni a pontok adatait, megjelenítésük már a pofon egyszerűségét közelíti. A későbbiekben méginkább, de már most érdemes struktúrákat definiálni a különböző pontok, poligonok és egyebek hegynyi számadata számára. Ezt többféleképp megtehetjük az assembly nyelv keretein belül. Tegyük fel, hogy word típusúak a koordinátáink. Ezek kettesével fognak elhelyezkedni a memóriában, tehát ha azt írjuk forrásunk legelejére, hogy (Az equ helyén állhat = is!)

```
x     equ 0
y     equ 2
z     equ 4
```

Majd az adatszegmensen belül:

```
pontok dw      100*3 dup(0)
```

A pontok nevű tömbben pedig 100 darab pontunk van (ha így fogjuk fel). A kiveendő pont koordinátáit megkaphatjuk az aktuális pont száma * 6 helyen, a következőképpen:

```
mov   si,Pont_num
imul  si,6
mov   ax,pontok[si.x]
```

Erre az AX regiszterben a Pont_num változóban tárolt mennyiségnek megfelelően a pont x koordinátája kerül. Megjegyzem, hogy ez szemléltető példa, hiszen egy demo kódjában ilyen szorzásos megoldás nagyon sokat lassíthat. Használatos még a STRUC direktíva, aminek a szintaktikája (fizimiskája) kb. ilyen:

```
pont   struc
x      dw ?
y      dw ?
z      dw ?
ends
```

Ezt mint típust használhatjuk, tehát a fenti halmaz megadásának módja átalakul:

```
pontok pont 100 dup(<0,0,0>)
```

A hivatkozás mehet az előzőek szerint, de ugyanígy a mov ax,pontok.x[si] is jó.

Hozzunk hát létre egy algoritmust, amiben a kellő műveletek elvégzése után megjelennek a képernyőn az alakzat pontjai. Szükségünk van:

1. A pontok koordinátáinak táblázatára.
2. Egy másodlagos táblázatra a leképzett (immár csak x,y) koordinátákra.
3. + változókra, ízlés szerint.

Ebből kifőzhetjük az alábbiakat: Átváltunk grafikus üzemmódba:

```
mov ax,13h
```

(ez a 320x200-as felbontás, 256 színnel)

```
int 10h
```

(ez meg a VGA BIOS rutinjainak a megszakítása)

Sorra vesszük a pontokat, és mindegyikre elvégezzük a perspektívikus leképzést úgy, hogy az eredmények a másodlagos táblázatba kerüljenek. Majd ezután kirakjuk őket a képernyőre, ugyancsak egy gusztusos kis ciklusocska felhasználásával, ami a leképzett koordinátákat használja.

Ezt pölö úgy érhetjük el, hogy ES-t 0A000h-ra állíjuk (a VGA képernyő címe), és a 320*y+x átalakítással beírjuk a képpont színének megfelelő byte-ot. Itt azonnal felmerül a kérdés: van benne szorzás, hogy szedjük ki?

TÁBLÁZAT

Minden trükk titka a táblázatokban rejlik. Előre kiszámoljuk azt a 200 darab y*320 értéket egy „wörd-ös" táblázatba, aztán csak címezgetünk:

```
mov   di,y
shl   di,1
mov   di,Ytabla[di]
add   di,x
```

A másik dolog: a színek. Na, ha van belőlük kétszázötvenhat, használni is kéne őket. Addig OK., hogy a képernyőn egy byte egy színt határoz meg, de hogyan? Erre a VGA kártyák tervezői a következőt találták ki: Végy 256x3 byte hosszú táblázatot. (Már megint táblázat?)

Ebben hármasával vannak a színek, vagyis egy színt három byte fog megadni. Az első a VÖRÖS, a második a ZÖLD, a harmadik a KÉK komponens. Ha közelebb hajolsz a TV-hez vagy a monitorhoz (bár a tévén jobban látszik), ezeket a színeket látod egymás mellett minden képpontban. Ez az RGB színkeverés, ami az angol kezdőbetűkből származik (Red, Green, Blue).

Alapesetben egy színösszetevőt 64 fokozatban állíthatsz, ez 64 a harmadikon darab, azaz 262144 – ennyi színből válogathatod össze a szükséges 256-ot. Ha ez megvan, át kell definiálni a palettát. Ehhez a 03C8h-as, illetve a 03C9h-es regiszterekre van szükségünk. A kód:

```
mov   dx,03c8h
mov   al,0
out   dx,al
```

(itt beállítható, hogy hányadik színtől kezdjük)

```
inc   dx
lea   si,paletta
```

(ez a táblázatunk neve)

```
mov   cx,768
```

(vagyis 3*256)

```
rep   outsb
```

Az OUTSB utasítás az si-vel címzett területről a dx-edik portra küld ki egy byteot, majd növeli az si értékét. A REP meg megismétli ezt cx-szer. Ezzel beállítottunk minden színt - természetesen nem kötelező mindet átírni. Fontos, hogy a színeket egymás után UGYANARRA a portra küldjük ki. A 03c8h port a szín számának beállítására szolgál. Újabb VGA kártyákon lehetőség van 8 bittel meghatározni a színösszetevőket, ekkor 256 fokozatban állítgathatjuk a vörös, zöld, kék komponenseket, így 16777216 különböző színből csemegézhetünk. Ez már meghaladja a szem színmegkülönböztető készségének határait, így tulajdonképp tökéletes átmeneteket jeleníthetünk meg. Na de vissza a pontokhoz. Tudvalévő, hogy minden élekkel határolt testet fel lehet bontani háromszögekre. Erre épülnek az előző számban említett face stílusú elrendezések. Ezzel sokat könnyíthetünk a dolgokon, bár főleg ennek a későbbiekben lesz jelentősége. Ha úgy adjuk meg a testet, hogy minden háromszöget az abban szereplő pontokra mutató táblázattá (!) alakítjuk, megspórolhatjuk többek között a hattal való szorzást, ami megint jelentős időveszteségtől kímél meg minket (Phew!). Igaz, hogy a face számát szorozni kell, hiszen ez is 3 word (6 byte) hosszú, de kevesebb van belőle, és már a tárolásnál beszorozgathatjuk a pontokra vonatkozó mutatókat. Ha a ciklust így átírjuk, a későbbi, bonyolultabb dolgok is könnyebben kezelhetőek lesznek.

Ez lett volna az alapozás. A következő alkalommal, vonalakkal fogunk játszani, meg efféle ügyes dolgokkal.

tmt/Bi0Hazard
FidoNet (2:371/5.99)

Terítéken

Config.sys, autoexec.bat

Lassan lassan szállingózik a hó sőt már néhány levél is érkezett. Mindezekkel egyetemben eljött, az ideje az újabb „leckének". Ehavi ovis foglalkozásunk témáját még önkényesen magam választottam, ám a következő hónaptól a Ti kérdéseitek jönnek!

Mindenekelőtt tisztázni kellene pontosan mi is ez. Ez az ami nem fog menni, de azért megpróbáljuk. Az autoexec.bat és a Config.sys szöveges állományok, melyek leírják a számítógép teendőit a bekapcsolást, illetve a reset-et követően. Feltételezve, hogy ezek a file-ok a rendszer indítását végző eszköz (legyen az akár winchester vagy lemez vagy ZIP-drive, stb.) főkönyvtárában helyezkednek el. Persze ez nem feltétlenül jelenti azt, hogy a rendszer feláll.

A gép bekapcsolása, illetve reset után egy halom dolgot végrehajt (amire most nem térünk ki) és ezután elérkezik végre ahhoz a feladathoz, hogy értelmezze a Config.sys, majd az autoexec.bat sorait. Ezeket az állományokat sorról sorra értelmezi, és a számára értelmes parancsokat végre is hajtja. Ha hiba van, kapsz róla visszajelzést, amit nagy valószínűséggel nem lesz időd elolvasni (a Scroll Lock billentyű használata engedélyezett).

CONFIG.SYS

Ebben az állományban a számítógépedben található hardware eszközök DOS által való működtetéséhez szükséges inicializálások történnek. Például a CD Rom működtetéséhez szükség van egy DRV kiterjesztésű állomány (CD-ROM fajtájától függő nevű: ???.DRV) inicializálására, ami a következőképpen nézhet ki:

`DEVICE=C:\DRV\???.DRV` (és itt még sok paraméter következik a típustól függően).

Meg kellett kérdeznem, hogy minek kell feltétlenül benne lenni a config.sys-ben. Nos, a válasz a következő volt: attól függ, mire akarod használni. Ez nem sokat mond, mégis mindent elárul. Szóval célszerű hogy benne legyen himem.sys (ez egy memória kezelő driver), ugyanis az MS-DOS csak a konvencionális memória használatát teszi lehetővé és hiába van akár 16 megád, a géped csak 640 KB fog látni. Továbbá ajánlatos a DOS=HIGH parancsot is használni, mert ez arra ösztökéli az operációs rendszert, hogy a futtatásához szükséges információkat (táblázatok, megszakítás vektorok, rutintáblák, stb.) a konvencionális memória (XMS) helyett a felső memóriába tárolja. Ez azért hasznos, mert egy halom stuff eleped a konvencionális memóriáért, ennek hiányában reklamál, sőt nem is fut. Itt említeném meg amit gondolom mindenki tud, hogy minden egyes ilyen meghajtó pl. hangkártya, CD-ROM, sőt még maga az MS-DOS is memóriát foglal. A memóriakészlet pedig véges. A MEMMAKER paranccsal a gép automatikusan megpróbálja megvalósítani a legoptimálisabb memóriakiosztást, illetve lehetőséged van pár dolog beállítására (nem auto módban). A Memmaker-t csak akkor indítsd, ha a boot-olás óta nem módosítottad az Config.sys vagy az autoexec.bat sorait!

AUTOEXEC.BAT

Az autoexec.bat-nak nincs olyan jellegzetes feladata, mint a Config.sys-nek. Az autoexec.bat parancsait tekinthetjük egyfajta gyűjteménynek. Méghozzá azon parancsok gyűjteményének, melyeket amúgy is kiadnál a gép indítása után, pl. mouse.com. Az elérési útvonalat is az autoexec.bat-ban szokták megadni (PATH=...). Tehát az autoexec.bat főképp kényelmi szempontokat szolgál, de például speciális szolgáltatásként elágazásokat is programozhatunk benne.

Tehát egy átlagos autoexec.bat így néz ki:

```
@ ECHO OFF
PROMPT $P$G
PATH=C:\DOS;C:\WINDOWS;...
C:\MOUSE\mouse.com
```

Csak úgy lehet kitapasztalni a lehetőségek határait, ha átlendülünk rajtuk, a lehetetlenbe.

MENÜK KÉSZÍTÉSE (MS-DOS 6.0)

Ha akarsz előre elkészíthetsz többfajta Config.sys-t és autoexec.bat-ot egy-egy összevont állományban (hogy külön konfigurálásod legyen a modemezéshez, a CD használatához, Windows-os alkalmazásokhoz, EMS-t használó programokhoz, stb.), melyek közül a gép indulásakor választhatsz. (lsd. ábrák)

VÉGSZÓ

Nem árt még tudni, hogy a STARTING MS-DOS felirat megjelenése közben az F5 heveny nyomkodásával elérhetjük azt, hogy mindazt amit leírtunk a gép figyelmen kívül hagyja (és persze hogy hamarosan ki kelljen cserélni a gombot). Ha viszont az F8-at nyomod le, akkor a gép minden egyes parancs végrehajtásához megerősítést vár.

Minden igyekezetem ellenére mindennek tudatában nem leszel képes megalkotni egy Config.sys-t vagy egy autoexec.bat-ot, ami 100%-osan működik, de ne csüggedj, mindenki így kezdi. Ráadásul szinte minden hardware eszközhöz mellékelik azt a szoftvert, ami a szükséges módosításokat elvégzi. A cikkben elég sok mindenbe bele lehet kötni, nem igazán mentünk bele a dolog mélyebb régióba, a cél inkább az esetleges homály oszlatása volt. A napfelkelte még várat magára, majd az iskolában...

Lily és ehavi áldozata Alex

Ehhez menüt kell létrehoznod a Config.sys-ben. Például:

```
[Menu]
MenuItem = General, General System Config (CD-ROM, EMM386
NOEMS, NCache)
MenuItem = CDMaxExt, CD-ROM maximális XMS memóriával
MenuItem = CDMaxEms, CD-ROM maximális EMS memóriával
MenuItem = MsDosStd, MS-DOS 6.20 Standard (avagy a Nagy
Kopaszság)
MenuItem = Multimedia, Full Multimédia Rettenet
MenuItem = Mail, BBS, Mailer meg ilyesmik
MenuDefault = General,10

[General]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS /TESTMEM:OFF
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE VERBOSE HIGHSCAN RAM NOEMS

[CDMaxExt]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS /TESTMEM:OFF
DEVICEHIGH=C:\DEV\ATAPI_CD.SYS /D:MSCD000 /I:0    ...
```

Emellett az AUTOEXE.BAT-ban is szükség lesz néhány módosításra. Például:

```
GOTO %CONFIG%
:General
LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD000 /M:16 /E /V
GOTO End
:CDMaxExt
:CDMaxEms
LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD000 /M:16 /E /L:D /V
GOTO End
...
:GOTO End
```

Alaplapok

Venni vagy nem venni ez itt a kérdés

Mint ahogy megígértem, ma az alaplapokról, valamint a videokártyákról lészen szó. Előre bocsátom, hogy semmilyen gyártmánynak, cégnek nem kívánok reklámot csinálni, kizárólag a hosszú évek tapasztalatait szeretném közreadni. Egy dolgot tudomásul kell venni. Sokkal olcsóbb rögtön a megfelelő eszközt megvásárolni, mint később a lecserélni kívánt darabbal házalni, beszámításáért könyörögni, esetleg elkótyavetyélni.

Most jut eszembe, elmesélem a számítástechnika néhány alaptörvényét:

1. Előbb-utóbb a legnagyobb winchester is megtelik.
2. Más gépe mindig gyorsabb.
3. Az a program, amit hónapok óta vársz, és végre megszerzed, nem fut, mert

a:/ valamelyik zip, vagy arj file CRC hibás, de ha nem, akkor

b:/ valamelyik lemez hiányzik, de ha nem, akkor

c:/ mérgedben letörlöd, és a haverod 1 perc múlva beállít a pótlással

d:/ Pentium 2000-re írták

4. A memória mindig kevés.
5. A garantáltan vírusmentes programok hozzád mindig fertőzötten jutnak el.
6. A vírusirtó bootlemezedet kölcsönadtad, mire visszakapod, vírusos.
7. Ma megveszed a videokártyát, winchestert, stb., holnap ugyanazt sokkal olcsóbban látod meg valahol.

Lehetne folytatni a végtelenségig, gondolom, mindenki tudna néhányszáz példát hozzáfűzni.

Kezdjük tehát az alaplapokkal. Mivel a 486-os processzorok árzuhanása lehetővé teszi a nagyobb teljesítményű gépek építését, ezekkel, illetve a Pentium alaplapokkal fogunk foglalkozni. A 486-os sorozaton belül is elsősorban azokkal, amelyek tudják a DX4-es, illetve a csökkentett feszültségű DX2-es processzorokat fogadni, azzal együtt, hogy ezek tudják az 5V-ot is, tehát örökölt, kinőtt, régebbi DX, illetve DX2 procik is belemennek. Mint ahogy már volt szó róla, csak VESA, vagy PCI lokálbuszos alaplappal szabad foglalkozni. Olyan hírek járnak, hogy a VESA lassan kimúlik, helyét teljesen átveszi a PCI busz.

Ugyanez a helyzet a 9 bites, „rövid" rammal is, ezt felváltja 32, ill. 36 bites „hosszú" ram. Néha még lehet találkozni olyan alaplappal, amelyik mindkettőt tudja fogadni, de ez egyre ritkább. A másik nagy baj az, hogy azok az alaplapgyártók, melyek a legjobb minőségű 486-os alaplapokat gyártották, vagy már áttértek, vagy mostanában térnek át kizárólag Pentium alaplap gyártásra. Egyre gyakoribb az alaplapra integrált EIDE /4 winchester fogadására alkalmas/ kontroller, floppyvezérlővel, soros, párhuzamos, esetenként még game porttal is.

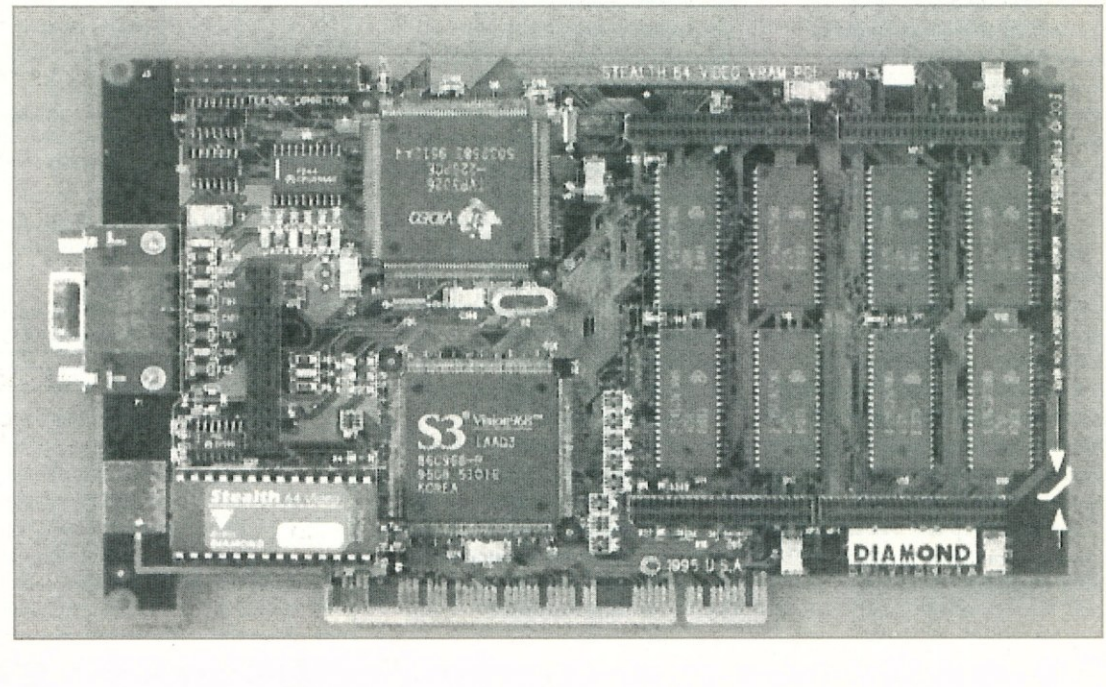
Előfordul, hogy az SCSI kontrollert is az alaplapra integrálják. Felbukkant az ún. MEDIA-BUSZ. Ez azt jelenti, hogy a PCI csatlakozó után van még egy pici csatlakozó, hasonló a VESA-hoz. A PCI buszos videokártya tartalmazza pl. a

SoundBlaster 16-ot is, így együtt olcsóbb, mint külön-külön megvenni, és kevesebb helyet is foglal el. Szóval elég bolond a helyzet. Oda kell figyelni a BIOS-ra is (Basic-Input-Output-System). Feltétlenül tudnia kell kezelni az 540 MByte feletti winchestereket, LBA vagy Large módban, ezen kívül legyen Auto Hard Disk Detection opciója is. Ha PCI buszos, akkor tudnia kell automatikusan konfigurálni a PCI eszközöket, ne nekünk kelljen órákig szenvedni a beállításokkal. Ezt a bioszban a „PCI configuration setup" menüpontban nézhetjük meg, kell lenni egy PCI-auto opciónak. Van már olyan biosz, mely teljesen automatikusan konfigurálja a winchestereket, a rádugott vinyó méretét felismeri, beállítja az LBA vagy Large módot is. Ez idáig rendben is volna, de mégis, milyen legyen a chipset? (Az alaplapon levő integrált áramkörök típusa.)

Óvakodjunk az OPTI, WRITE BACK, CONTAQ chipsettől. A tapasztalat azt mutatja, hogy a VESA buszos alaplapok közül a legjobbak a SIS chipsettel építettek.

Gyártó lehet a SOYO, DTK, ASUS. Újabban egészen jó alaplapokat lehet kapni UMC chipsettel is. Itt a külső cache kérdése. Legalább 128kB külső cache legyen az alaplapon. Hogy tovább bonyolítsam a dolgot, előfordulnak olyan alaplapok is, melyeken a külső cache kamu. Ezt onnan lehet látni, hogy míg a rendes, normális cache ramok foglalatban vannak (bővítési

A tuningolást mindenki csak saját felelősségére végezze!



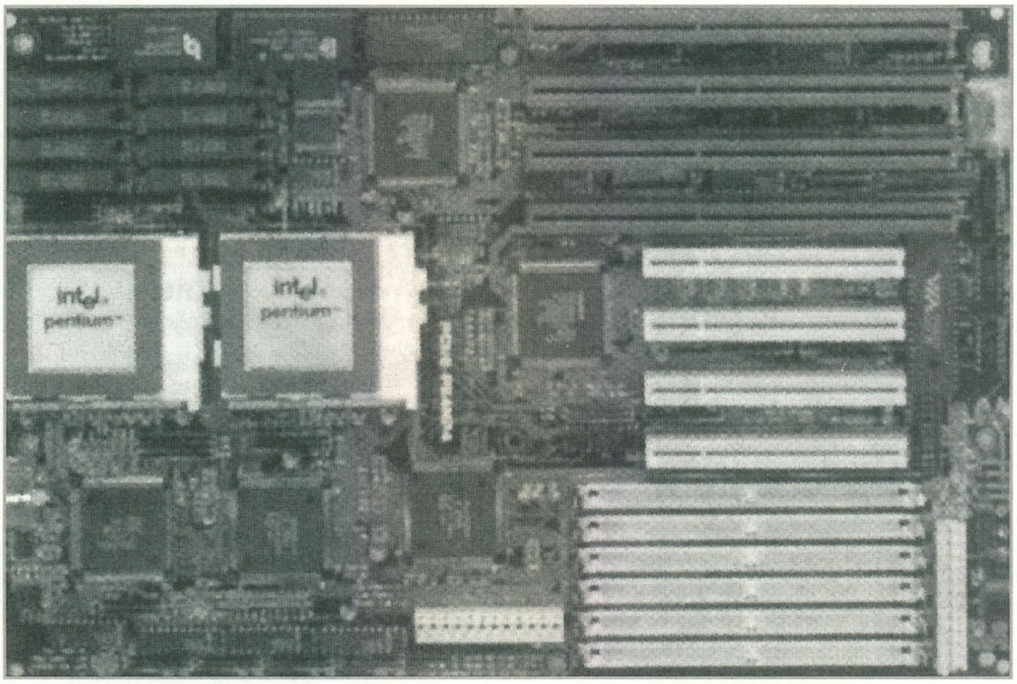
lehetőség), addig a kamu cache ramokat beforrasztották az alaplapba. Ez első ránézésre is szembetűnő. A fent említett gyártók alaplapjai szépen, csendben kezdenek eltűnni a piacról, illetve felbukkannak, de már PCI buszos kivitelben. Itt kissé más a helyzet, a SIS chipset kissé lassúbb a PCI buszos rendszerben, mint a VESA busznál. De még mindig ez a legmegbízhatóbb, nincsenek kompatibilitási problémák. Ha tudunk szerezni INTEL chipsetes 486-os alaplapot, akkor válasszuk ezt, mert ez a leggyorsabb. Az alaplapnak ezen kívül tudnia kell a 3.45-3.6, 3.8, és 4V-os konfigurálási lehetőséget is, hiszen ahányféle processzor, annyiféle feszültséget igényel, nem beszélve az előző cikkben említett tuningolási lehetőségekről.

Ami a Pentiumos alaplapokat illeti, a nagy árkülönbségek miatt itt kizárólag csak az INTEL TRITON chipsetes jöhet szóba. A MICRONICS, INTEL ZAPPA, INTEL PLATO ára igen magas, ezen kívül 100MHz-esnél gyorsabb processzort nem tudnak fogadni. A SIS chipsetes Pentium alaplapok nagyon lassúak, nem érdemes velük foglalkozni. Kezdenek is eltűnni a piacról. Az OPTI is állandóan erőlködik, nem sok sikerrel. A régebbi, INTEL SATURN,INTEL NEPTUNE alaplapokat felejtsük el.

A Pentium alaplapnak mennie kell 3x66, azaz 178MHz-en, ezt az alaplapleírásban megnézhetjük. A jobb Pentium alaplapok a külső órajelet szorozzák a processzor részére, tehát kell találnunk 1.5, 2, 2.5, 3 szorozási opciót az 50, 60, 66Mhz órajel mellett. /A P100 mehet 2 x 50, vagy 1.5 x 66MHz-en/.

Mivel a közeljövőben várhatóak a 2V-os Pentiumok, az újabb alaplapokon a processzorfoglalat mellett található egy másik foglalat, melybe majdan a feszültségcsökkentő modult kell beledugni. Nem árt, ha az alaplap FLASH BIOS-t tartalmaz, ez azt jelenti, hogy a BIOS tartalmát megfelelő szoftverrel át lehet írni, mihelyt a gyártó új dolgokat talál ki, pl. bootolás CD-ről. (Ez nem vicc!) Az alaplapon természetesen legyen 256kb-1Mb külső cache memória is. Ez minél gyorsabb legyen. A gyorsaságot a hosszú típusszám utáni kötőjelet követő két szám mutatja meg. A „-20" húsz nanosecundumot jelent, ennél lassabbat, pl. 25-öst ne vegyünk meg.

Most pedig következzenek a videokártyák. Az elindulási pont az, hogy alaplapunk VESA vagy PCI lokálbuszos-e. Ma már majdnem minden típusú videokártya kapható mindkét kivitelben. Videokártya



beszerzésekor végig kell gondolni, hogy alapvetően mivel kívánunk foglalkozni. Általában DOS programokat, játékokat futtatunk-e, vagy pedig profi kiadványszerkesztővel, esetleg a Corel Draw-val kívánunk dolgozni Windows környezetben, true color üzemmódban. Ha lehet, a videokártyák árszóródása még sokkal nagyobb, mint az alaplapoké. Általánosságban elmondható, hogy típustól függetlenül a videokártyánknak legalább 1MB ramot kell tartalmaznia. A közhittel ellentétben a több ram nem gyorsítja a video műveleteket, csak az adott felbontáshoz tartozó színmélységet növeli. Pl. az adott kártya 1Mb rammal 640x480-as felbontásban tudja a true color módot, míg 2Mb rammal fogja tudni a 800 x 600 -as felbontásban is. Az olcsóbb videokártyák Dram-ot (dinamikus ramot), a drágábbak Vram-ot (videoram) tartalmaznak. Érdekességképpen említem meg, hogy már fogalomban vannak olyan videokártyák, melyek EDO-ramot (Enhanced Data Output) tartalmaznak. A videokártyákon található ram gyorsasága általában 70-80 nanosecundum, az EDOram gyorsasága 15 nanosecundum. A videokártya legyen bioszból VESA szabványú. Ez nem a buszrendszert jelenti, hanem az általánosságban elterjedt SVGA szabványt, ami a 640x480 felbontás mellett 256 szint jelent, DOS alkalmazásoknál. Az újabban kifejlesztett játékok ezt az üzemmódot támogatják. Amennyiben a videokártya nem tudja bioszból a VESA üzemmódot, egy programot kell elindítanunk, mely az alapmemóriát csökkenti. A legdrágább video erőművek ára elérheti a 150.000 Ft ot, minket a 15.000 Ft. körüli kártyák érdekelnek. Ha főleg DOS-ozunk, játszunk, illetve a Windowsban nem ragaszkodunk a gyors true color üzemmódhoz, akkor szerintem a legjobb vétel az ARK LOGIC 1000 típusú 32 bites, vagy a 2000 típusú 64 bites videokártya. Az Ark 1000 kapható VESA, illetve PCI buszos kivitelben, a 2000-es csak PCI buszosban. Az 1000-es ára 14.000 a 2000-es ára 19.000 Ft körül van. Mindkettő alapban 1Mb DRAM-ot tartalmaz, mely 2Mb-ra bővíthető. Tudja a 320x200, 640x400, 640x480, 1024x768, 1280x1024, valamint a 2000-es 2Mb rammal az 1600x1200 felbontást, változó színmélységgel. DOS-ban, játékokban a kártya verhetetlen. Windows alatt, true colorban elég lassú. A másik számbajöhető videokártya a Tseng ET4000 W32P. Ez DOS alatt mintegy 10%-kal lassabb, mint az Ark Logic, de Windows környezetben, true colorban sokkal gyorsabb. Ára is hasonló. Szerintem a PC GURU olvasóinak bármelyik megfelel, nagyságrenddel gyorsabbak a közismert Trident, Cirrus, kínai S3 videokártyáknál. A Tseng-et kivétel nélkül minden program VESA-nak ismeri fel (lásd fentebb!), az Ark Logicot kb. 95%-ban. Aki több pénzt szán videokártyára, annak azt ajánlom, hogy válassza a Hercules Terminate 2Mb-os, Trio64 alapú kártyáját. DOS-ban egy lehelettel gyengébb az Ark Logic-nál, de grafikus alkalmazásoknál szédületesen jó. Ára kb. duplája az Ark Logic-nak.

Megéri az árát a Stealth sorozat is. Az ATI MACH sorozat is kiváló, de az ára...

Állítólag van egy csodakártya, Matrox névre hallgat, sajnos még nem tudtam tesztelni. A Spea, Miro kártyák Windows alatt szuperek, DOS és játék üzemmódban szerintem nem elég gyorsak, az árukról nem is beszélve. Egyébként van egy szuper tesztprogram, amelyik méri az alplap, a cache, a processzor, és a videokártya együttes teljesítményét. Ennek a programnak a neve Kspeed. A másik igen jó tesztprogram a 3dbench. Próbáljátok megszerezni ezeket. Valamelyik CD GURU-ba beteszünk egy tesztösszeállítást. Miután többtucat típusú videokártya van forgalomban, nagyon nehéz a választás. Én részemről hosszas tökölődés után az

Ark 1000 mellett maradtam, nemrég tértem át a 2000-re. Ha van lehetőségetek, nézzétek meg a Magic Carpet-et SVGA-ban (R-gomb) különböző videokártyákkal, majd a látottak alapján döntsetek. A következő cikk a winchesterekről és a CD meghajtókról fog szólni.

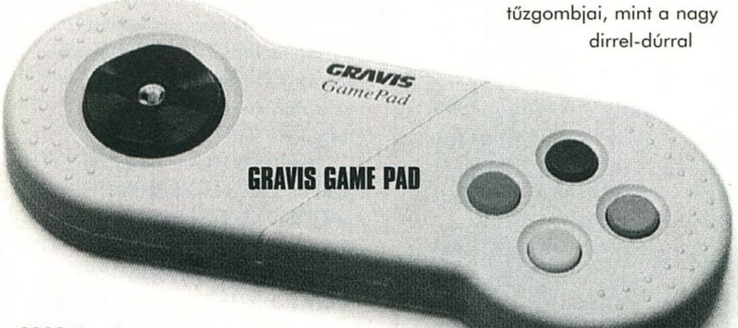
Old Man

Joytes[z]t

Joytest Part III Greetings!

Telik múlik az idő, nem tudom ki hogy van vele, de nekem szép lassan kezd elegem lenni a télből. Az egyszerű halandó egész nap majd megfagy, még szerencse, hogy a Joytest megírása alkalmat adott arra, hogy immáron két napja nem kellett kimozdulnom a szerkesztőségből. Az előzményekről annyit, hogy elérkeztünk az utolsó részhez, és ígéretünkhöz híven a mostani számban a kontroll padokat fogjuk „boncolgatni". Kedves téma ez nekem, mint „öreg" konzolosnak, a meglepetés csak akkor ért, mikor megpillantottam a joyokat rejtő doboz alján a két darab pad-et. Hümmmmm. Mintha többre emlékeztem volna, ráadásul az én kifejezett kérésemre kaptak egy külön számot. Mit volt mit tennem, körbetelefonáltam a megszállottakat, szerencsére senki nem hagyott cserben, ennek eredményéképpen rövid időn belül kisebb fajta joystick halom materializálódott az asztalomon. Most, hogy helyreraktuk az Univerzum természetes folyását, ráadásul a téli depresszióMból is kizökkentett egy kiadós hógolyózás, talán kezdjük el. Szerintem az mindenki számára világos, hogy a kontroll padok nem a Eurofighter 2000 típusú játékok segédeszközei, egyszerűbb ha az ugra-bugra, verekedős, illetve a sport game-ek terén próbálkozunk meg a használatukkal. Ezeknél gyakran jelenthet gondot a billentyűzetről való irányítás, ha tehát ilyen problémánk van, gyorsan szerezzünk be egy Joypad-et. Szerencsére ma már PC-re is számtalan cég ad ki kontroll padokat, nem kell félnünk attól hogy nem találjuk meg a nekünk megfelelőt. Van a kínálatban kettő, négy, hatgombos, mint látni fogjuk a kétgombos egy igazi anti üzlet, ha csak nem ajándékba kapjuk még a közelébe se menjünk. A négygombos a standard game pad, vele már mindenképpen jól járunk, némely játéknál pedig igencsak hasznos lehet ha még ennél is kettővel több gomb akad a kezünk ügyébe. Habár a kínálat igen széleskörű, a teljesség igénye nélkül meg kellett állapítanom, hogy a hazai boltokban kapható kontroll padok 99%-a meglehetősen silány minőségű. Bizonyítékként azt tudom felhozni, hogy a legegyszerűbb Sega Joypad-nek (ezt default adják a Mega Drive-hoz) is kényelmesebb a fogása, használhatóbbak a tűzgombjai, mint a nagy dirrel-dúrral beharangozott Quick Shot csodák tömkelegének. Éppen a minap láttam a PC Format hirdetései között egy frissen megjelent PC pad-et aminek a kinézete megszólalásig hasonlított a Play Station gyári kontrolleréhez. Hiába no, a fejlődés megállíthatatlan. A dolog „érdekessége" mindössze az, hogy a rövid ismertetőben meglehetősen lehúzták a szépreményű irányítót.

STARFIGHTER 5



GRAVIS GAME PAD

Sebaj, talán majd a századik koppintást sikerül jól kifejleszteni, pedig higgyétek el az eredeti remekül működik. Ha már a negatívumoknál tartunk nem árt megemlíteni, hogy ha megvetted a neked szimpatikus Joypad-et a dolog izgalmas része nem ér véget annyival, hogy az eladó lány szépen mosolygott-e rád az üzletben vagy sem. De nem bizony, sőt ott kezdődik el amikor leülsz a géped elé és bedugod a szerzeményedet a game port-ba, elindítod a kedvenc játékod (azt aminek a kedvéért kifejezetten vetted) és megpróbálod használni az újdonsült szerkezetet. Ha minden működik akkor Te egy szerencsés ember vagy, azt ajánlom, hogy aznap már ne kísértsd meg a Fortunát mert esetleg mással fog kellemetlen meglepetést okozni. Ha nem, akkor viszont úgy jártál mint én a teszt alatt az esetek 70%-ában. Szinte hihetetlen, hogy mennyi minden nem stimmelhet, kezdve attól, hogy nem megy balra, nem megy jobbra (valószínűleg a változatosság kedvéért), nem kezeli a tűzgombokat, vagy egész egyszerűen nem kezel semmit. Bár a Joypad-eket általában nem kell kalibrálni, sajnos ha a program nem ismeri fel az adott kontrollert, akkor nyugodtan elkönyvelhetjük, hogy soha az életben nem fogunk tudni játszani vele. Időközben saját tapasztalatokon okulva Mocsy is alátámasztotta azt a nézetemet, hogy bizony míg a Joystick-ok felismerésével nincsen probléma, addig a Joypad-ekkel sokkal több gond adódhat. Azért, hogy veletek ne forduljon elő az ami példának okáért velünk, íme néhány

teszteredmény, hiszen a sok fanyalgás ellenére azért ha nem zsákba macskát vesztek, remek élményben lehet részetek.

Most látom csak, hogy az előző számból kimaradt egy hagyományos Joystick és mivel egészen tűrhetően néz ki, egy gyors véleményt írtan róla. Íme: A Raider 5 meglehetősen eltér az előző két számban ismertetett irányítók kinézetétől, leginkább a játéktermekben megtalálható beépített joyokra hasonlít. Mindössze két tűzgomb található rajta, ez alapjában lekorlátozza az általa kezelhető játékok számát. A két tűzgombhoz tartozik egy négyfokozatú turbo fire kapcsoló, ami remekül használható az egyszerű lövöldözős játékoknál. Kár, hogy gyakorlatilag semmi másra nem jó, hiszen az egész kialakítása remekül sikerült, jó masszív a felépítése, kellemes a fogása, a tűzgombok pedig remekül működnek. Ha minimum négy gombosra tervezték volna (esetleg hatra) elsöprő sikere lehetne, így azonban csak a megszállottaknak tudom ajánlani, de nekik feltétlen.

STARFIGHTER 5

A SF5 az a kontroll pad, ami kis híján elvette a kedvemet az egész teszt megírásától. Már a kinézete is elég ormótlan, erre jön még, hogy szinte semmilyen játék nem ismerte fel használhatóan, ráadásul mindössze két tűzgomb és egy auto fire kapcsoló kapott helyet rajta, szóval az egész egy totális bukás, úgy ahogy van. No comment.

GRAVIS GAME PAD

A Gravis cég a hangkártyák kiadása mellett szép lassan egy kisebb fajta Joy kollekciót is megjelentetett, ezek között néhány igen használható szerkezet is találhatunk. A game pad meglehetősen emlékeztet a SNES gyári irányítójához, szerencsére azért annál használhatóbbra sikerült. Jobb és bal kezesek egyaránt használhatják, hála a tökéletesen kialakított szimmetrikus testnek, illetve a két üzemmód között váltó kapcsolónak. Gyárilag tartozik hozzá egy csavarmenetes kar, ennek nagy előnye, hogy szükség esetén házilag viszonylag egyszerűen pótolni tudjuk. Kiválóan alkalmas sportjátékok (NHL, FIFA, NBA), valamint az ugra-bugra őrületek (Aladdin, Lion King, Earthworm Jim) irányítására. A négy tűzgomb ideálisan érzékeny, gyakorlatilag az összes kontroll paddal játszható játék gond nélkül felismerte. Egybehangzó tapasztalatok alapján egyelőre az Ultimate Gamepad PC-n, mindenesetre semmiképpen sem érdemtelenül. Kezdőknek és profiknak egyaránt hasznos lehet, én bátran ajánlom, hiszen még a meglehetősen hosszú élettartam is mellette szól.

COMMANDPAD

Még egy borzalmas próbálkozás a Quick Shot-tól. Úgy látszik elhatározták, hogy a kontroll padok terén semmiképpen nem fognak közhasznút alkotni, üzleti nyereség-politika ide vagy oda. A dobozán mindenféle repülők meg célkeresztek kaptak helyet, mondjuk én megnézném azt a repülőgép-szimulátort amit érdemes ezzel irányítani. Csalókán hat tűzgombot találunk rajta, azonban szó sincs arról, hogy hat gombos lenne a Command pad, hiszen a középső két gomb csak A-nak és B-nek a turbo fire kapcsolója. A játékok nagy része lekezeli (haladás az előzőhöz képest), viszont az egésznek a kezelése meglehetősen durvára sikerült. Talán a következőben ezt a hibát is kijavítják, és ilyen tempó mellett a tizediket már érdemes lesz megvenni. Ezt semmiképpen nem.

LOGIPAD

A Logic3 már számtalan game pad-ot kiadott konzolra, az itt felhalmozott tapasztalatukat kamatoztatták a Logipad kialakításánál. A fogása nagyon kézreesik, ebből a szempontból veri az összes többi vetélytársát. Minden mikrokapcsolós rajta, a négy tűzgomb, illetve az irányjelző is. Ez kezdetben kicsit furcsa, később ugyanilyen szokatlan marad, ha valakit ez nem zavar feltétlen jól jár vele. A négy gombos joyt igénylő játékok szinte kivétel nélkül felismerték, good work Logic3!

Mielőtt végleg elérzékenyülnék itt az ideje, hogy fájó búcsút vegyünk egymástól. Gondolom most illene némi előzetest közölnöm a következő tesztrovat tartalmáról, ebben mindössze annyi gátol meg, hogy egyelőre fogalmam sincs az egészről. (Időközben megjött Bear és kiderült, hogy a hangfalakkal fogjuk folytatni, azaz, hogy én fogom folytatni, úgyhogy kútba dobhatjuk az érzékeny búcsút. Grooovy!) Persze abban bizonyosak lehettek, hogy figyelemben fogjuk tartani a teszt értelmét, miszerint ismét valami olyat találunk ki ami hasznos lehet a számotokra.

Köszönöm a segítséget: Máténak, Charlei-nak, and for many other people.

Shoebaron

PC GURU

A test-közelben rovatunkhoz a joystickeket az ACOMP Kft. biztosította.

1135 Budapest, Szt. László u. 74/a Tel./fax: 149-6165

MIDI sarok

Zene-bona a PC-vel

Az elmúlt számban elkezdtem a MIDI szabvány ismertetését. Az ötféle kód közül csak az első fajta, az üzemmód-jellegű üzenetek bemutatására futotta a helyből, így adódik a folytatás.

B. HANG JELLEGŰ CSATORNA-ÜZENETEK

Ezeknek az üzeneteknek a feladata a zenei előadás pontos leírása, minden egyes esemény (pl. hangszeren egy hang megszólal) rögzítése és továbbítása. A csatornaüzenetek egy státuszbájttal kezdődnek és egy vagy két adatbájttal záródnak. Itt most leírom a csatornaüzeneteket, a hozzájuk tartozó hexadecimális kóddal együtt:

Note On: 9n bb vv

Ezt az üzenetet az adó hangszer küldi, ha a billentyűzetén lenyomtak egy billentyűt. A kódban a 9 jelöli a Note on parancsot, míg az N jelöli a küldő saját Midi-adócsatornáját (ez természetesen programban beállítva 1 és 16, illetve kódolva 0 és 15 között lehet). A bb értéke mutatja meg, hogy a billentyűzet melyik hangja lett lenyomva. Végül a vv értéke a billentyű lenyomásának sebességét jelzi. Ha nem dinamikus billentyűzetet használunk (ilyen van a legtöbb olcsó billentyűzet és szintetizátorban), akkor ez a konstans 64-es értéket veszi fel. Ha dinamikus a billentyűzetünk, akkor a leütés sebességétől függően 1 és 128 közötti értéket vehet fel.

Note off: 8n bb vv

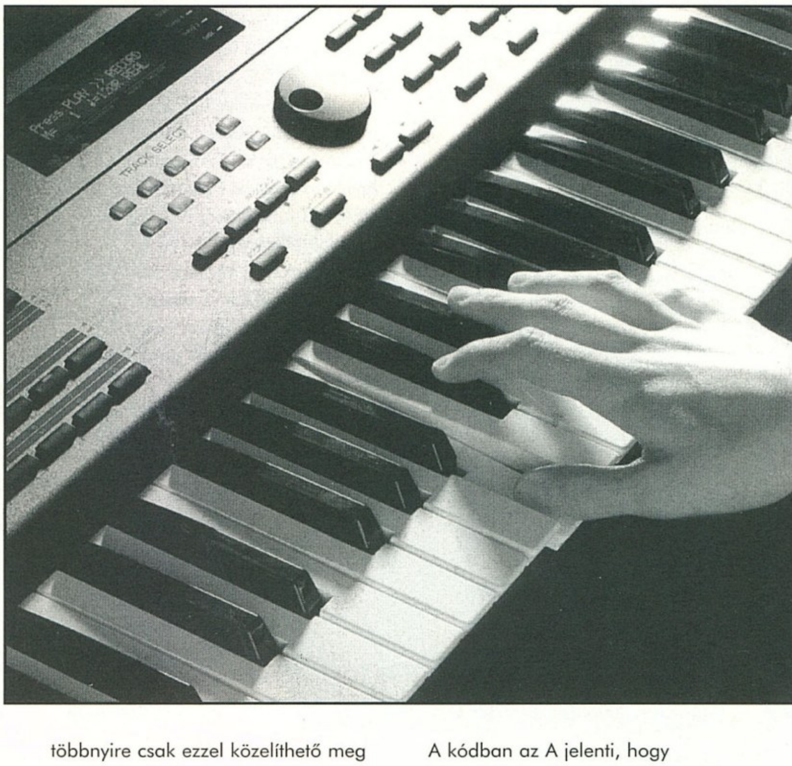
Ez az üzenet a Note on üzenet párja, a leütött billentyűt felengedését jelzi. Értelemszerűen a 8-as jelzi az üzenet elején, hogy ez egy Note Off üzenet. A többi értelmezése a Note on üzenetnél leírtnak megfelelően zajlik. Összesítve, tehát egy hangszerhanghoz minimum egy Note on és egy Note off üzenet szükséges.

Pitch bend: En aa ff

A legtöbb szintetizátoron ma már megtalálható, ún. hajlítókar kezelését végzi. Ezzel a hajlítókarral a hang magasságát lehet le illetve felfelé változtatni. Nagyon fontos eleme sokszor a szintetizátoron való játéknak a Pitch bender használata. Fúvós hangszerek és pl. gitárok hangjának ingadozása, remegése pl. többnyire csak ezzel közelíthető meg valamennyire (pl. szájharmonika-játék). A két státuszbájt együttesen írja le a hajlítókar helyzetét, így összesen 16384 féle érték képzelhető el. 0 és 8191 közötti értékek a lefele hajlítást képezik le, míg 8193-tól a maximumig a felfele hajlítást. A középérték, azaz a hajlítókar alapállapota a 8192 értéknél van.

Polyphonic Pressure: An bb pp

A billentésérzékeny szintetizátorok között is különbséget tehetünk. Az olcsóbb megoldás csak a teljes billentyűzetre, azaz csatornára tud egy általános értéket megállapítani (Channel Pressure). A drágább technikával a nyomáserősség billentyűnként érzékelhető (Polyphonic Pressure). Ha az olcsóbb megoldásnál egy akkordot leütünk, akkor leütésének erőssége csak az egész akkordra változtatható, míg a drágább technikánál hangonként is.



A kódban az A jelenti, hogy billentéserősség, a bb értéke a leütött billentyű kódja, míg a pp a leütés erősségét jelenti 0-tól 127-ig terjedő tartományban.

Channel Pressure: Dn pp

Ez az olcsóbb megoldás kódolására szolgáló üzenet. A D a nyomáserősség üzenet kódja. Az n jelenti az aktuális csatornát, míg a pp a megfelelő erősség értékét. Most már tudjuk, hogy alapvetően hogyan írja le a MIDI szabvány egy hang megszólaltatását, de jó lenne beállítani, hogy melyik hangszín szólaljon meg a szintinken. Erre szolgál a következő üzenet.

Program Change: Cn pp

Tehát ezzel az üzenettel választható ki a rendelkezésre álló hangszínek közül, hogy melyik szólaljon meg. A C az üzenet kódja természetesen, az n a csatorna kódja (amelyhez ezt a hangszert rendelni akarjuk), míg a pp a hangszín sorszáma. A sorszám 0 és 127 közötti értéket vehet fel. Ez a 128 féle hang egy szintetizátorban a kezdetekkor elég volt, azonban ma már egy szintetizátor általában 3-500 különböző hangot tud, így a szabvány bővítésre szorult, melyet majd bemutatok később. (Alapvetően ilyen 128 hangból álló ún. hang-bankokat vezettek be. Először ezek közül választ a zenész – Bank select –, majd azon belül választja ki a neki éppen kellő hangot). Sok programban 1 és 128 közötti sorszámokkal jelzi az egyes hangszíneket, azonban a kódolás 0 és 127 közötti értékekkel történik értelemszerűen.

Control Change: Bn cc vv

Ez az üzenet a játék színesítésre szolgáló egyéb kiegészítők, mint pl. lecsengető pedálok, modulációs kerék, stb. kezelésére szolgál. A B mögötti n itt is a csatorna azonosító kódja. A cc a controller azonosítója, míg a vv a kontroller számára beállítandó értéket tárolja 0 és 127 között. Egy speciális kontroller az előbb már említett Bank select eljárás. A 0-ás és 32-es kontroller sorszám felel meg neki. A 0-ás és 32-es jelű kontrollerre kiírt 14 bites mennyiség révén valósítható meg. Így 16384 féle, egyenként 128 hangot tartalmazó hangkészletet lehet egyidejűleg definiálni. Ezeken belül választunk a Program chanange üzenettel a hangszerek közül. Legközelebb a fontosabb kontrollerekkel és a további üzenetekkel folytatjuk.

Charlie

E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!

LEMMINGS 3D

Level 2	NASTALK
Level 3	PADUASDY
Level 4	BRECOQUE
Level 5	OCHIDORE
Level 6	CECROPIA
Level 7	KABELJOU
Level 8	DOUMPALM
Level 9	HABENERA

Végtelen idő:

LM3D.EXE

Ezt:	FE 0E 4E 20 79 11
Erre:	90 90 90 90 — —
Ezt:	C7 06 4E 20 00 00
Erre:	— — — — 01 —

Végtelen Tool:

LM3D.EXE

Ezt:	FE 4F 01 60 B0 11
Erre:	90 90 90 — — —
Ezt:	FE 4F 01 64 C6 45
Erre:	90 90 90 — — —

MECHWARRIOR II

A CONFIG képernyőn kattints rá a nevedre, majd gépeld be: ENZO. A változást a Mech Lab-ban láthatod.

Cokpit kódok:

CIA	végtelen ammo
COLDMISER	(hőkövetés) kikapcsolása
ENOLAGAY	code
TLOFRONT	hátsó HUD display lesz az első helyén
F*CK	code
S*IT	code
HANGAROUND	code
ICANTHACKIT	küldetés befejezése
IDKFA	hasonló az előzőhöz
LAIRDO	code
UNMEEPMEEP	időgyorsítás enged.
MICHELIN	code
MIGHTYMOUSE	végtelen jumpjet
XRAY	röntgenkép
ZMAK	időlassítás engedélyezése
BLORB	sérthetetlenség
Tinkerbell	külső kamera
CGABKEM	befogott mech megsem.
TLOFLYGIRL	jump jet-eket ad a

TEKWAR

A PAUSE és a BREAK lenyomása után megjelenik a HOLY szó, ezután sérthetetlenek vagyunk.

Kódok:

NOGUARD	őrök ki
NOENEMIES	nincs ellenfél
NOSTALK	megváltozik az ellenfél
NOCHASE	kikapcsolja a rosszfiúkat
NOSTROLL	kikapcsolja a közönséget
DIGILOOPS	code
BRIEF	intro

A NOENEMIES és a NOCHASE használatával nem lehet befejezni a szinteket a keycard-ok hiánya miatt.

TYRIAN

A főmenüben gépelhetjük be a következőket: STORMWIND, TECHNO, UNKNOWN, ENEMY, WEIRD, STEALTH, DESTRUCT

Még egy cheat: a nehézségi szint kiválasztásánál a G (nagybetűvel) leütése után egy új szint lesz elérhető.

Rejtett aljáték:

A DESTRUCT begépelése után az F1-re jön elő.

CRUSADER

Gépeld be, hogy JASSICA16, majd nyomd le az F10-et a cheat-hez.

COMMANCHE

Az options menünél nyomjuk meg az ESC-t, majd gépeljük be: KYLE

NEED FOR SPEED

Egy pár kód: EAC POWR, EAC RALY, EAC WARP

MEGARACE

HEX editorban gépeljük át a következőket:

	9. 11. byte
Track 1: NewSan1	00 00
Track 2: Maeva1	01 01
Track 3: NewFac1	02 02
Track 4: NGLoop	03 03
Track 5: Suburb1	04 04
Track 6: NewSan2	05 05
Track 7: Meava2	06 06
Track 8: Particle	07 07
Track 9: NewFac2	08 08
Track 10: Yunkjard	09 09
Track 11: Maeva3	0A 0A
Track 12: NewFac3	0B 0B
Track 13: NewSan3	0C 0C
Track 14: Lastlevel	0D 0D
Bonus-Tracks:	
Track 15: Skyholder	0F 0F
Track 16: Tokyo	0E 0E

CHAOS ENGINE

Egy pár kód a rászorulóknak:

Brigand and CPU Mercenary

World 2	Y24VP9QXWB94
World 4	#YCBP9410CYK

Brigand and CPU Gentleman

World 2	PTMVP#94BB77
World 3	0R8BK8GHDCCF

RISE OF THE TRIAD

A cheat mód engedélyezése:
DIPSTICK
Majd ezekután:

CHOJIN	Immortal
TOOSAD	God Mode
SIXTOYS	An abundance of items
FLYBOY	Mercury Mode (Jump)
BOING	Elasto Mode
GOOBERS	Start Episode Over
WHACK	Ouch!!!
SPEED	Autorun On
PANIC	Back to Normal
LONDON	Fog On
NODNOL	Fog Off
GOGATES	Exit ROTT
GOARCH	Wimp out and Skip Level
GOTO	Warp Level
SHOOTME	Bullet Proof Armour
BURNME	Asbestos Armour
LUNGDUNG	Gas Mask
HUNTPACK	Outfit Player
86ME	Start Level Over
JOHNWOO	Dual Pistols
PLUGEM	MP40
VANILLA	Bazooka
HOTTIMES	Heat Seeker
BOOZE	Drunk Missile
FIREBOMB	FireBomb
BONES	Flame Wall
SEEYA	Hands of God
RIDE	Missile-Cam
WHERE	Hex-coordinates
RECORD	Record a Demo
STOP	Stop a Demo
PLAY	Play a Demo

THE INCREDIBLE MACHINE

LEVEL 50:	SPECTRA
LEVEL 51:	INDUCTION
LEVEL 52:	POLARIZATION
LEVEL 53:	OVERJOY
LEVEL 54:	DISCURSIVE
LEVEL 55:	CROSS
LEVEL 56:	CHOCOLATE
LEVEL 57:	PLATO
LEVEL 58:	WELLSPRING
LEVEL 59:	HYDROPLANE
LEVEL 60:	PALM
LEVEL 61:	SOMBRERO
LEVEL 62:	JOIST
LEVEL 63:	ASTRONAUT
LEVEL 64:	MARIONETTE
LEVEL 65:	OSMIUM
LEVEL 66:	ASSURANCE
LEVEL 67:	CALCULATOR
LEVEL 68:	SUPERIOR
LEVEL 69:	PHILHARMONIC
LEVEL 70:	ANGULAR
LEVEL 71:	ZIPPER
LEVEL 72:	UMPIRE
LEVEL 73:	RECOVER
LEVEL 74:	SHADOW
LEVEL 75:	IONIZE
LEVEL 76:	QUAKE
LEVEL 77:	OCTOBER
LEVEL 78:	BILATERAL
LEVEL 79:	LYRIC
LEVEL 80:	NEEDLE
LEVEL 81:	THEORY
LEVEL 82:	LOBSTER
LEVEL 83:	SAMURAI
LEVEL 84:	SPLICE
LEVEL 85:	GULF
LEVEL 86:	RHOMBUS
LEVEL 87:	OLIVE
LEVEL 88:	POLYNOMIALS
LEVEL 89:	PARAMETRIC
LEVEL 90:	SOLAR SYSTEM
LEVEL 91:	MARBLE
LEVEL 92:	HEAVY
LEVEL 93:	REPUBLIC
LEVEL 94:	QUATRAIN
LEVEL 95:	TYRANNOSAUR
LEVEL 96:	SULFURIC
LEVEL 97:	DOPALEVEL
LEVEL 98:	MINARET
LEVEL 99:	DOVETAIL
LEVEL 100:	JASMINE
LEVEL 101:	WRANGLE
LEVEL 102:	KUDOS
LEVEL 103:	CULDESAC
LEVEL 104:	YODEL
LEVEL 105:	XYLOPHONE

WING COMMANDER

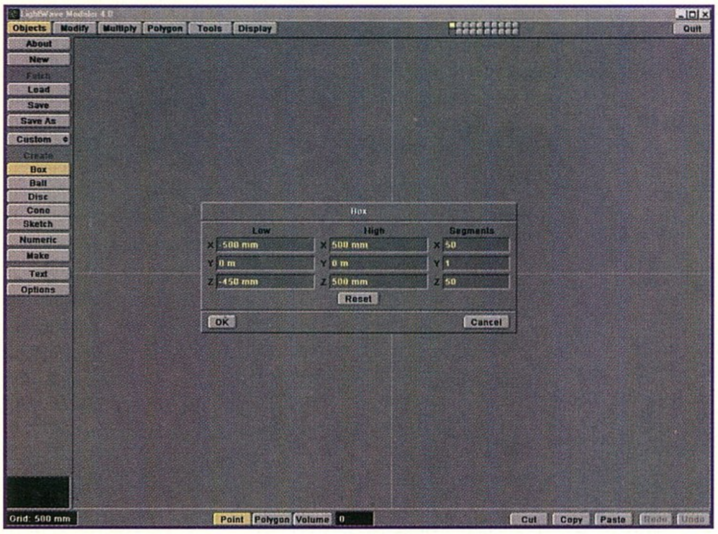
A játékot a következőképpen indítsuk el: **wca ERTS** ezután a következők élnek:

ALT 0	To cause random damage
ALT INS	Instantly kill enemies
ALT DEL	Target kill.
ALT W	On-screen memory display.
ALT Z	Instantly kill yourself.

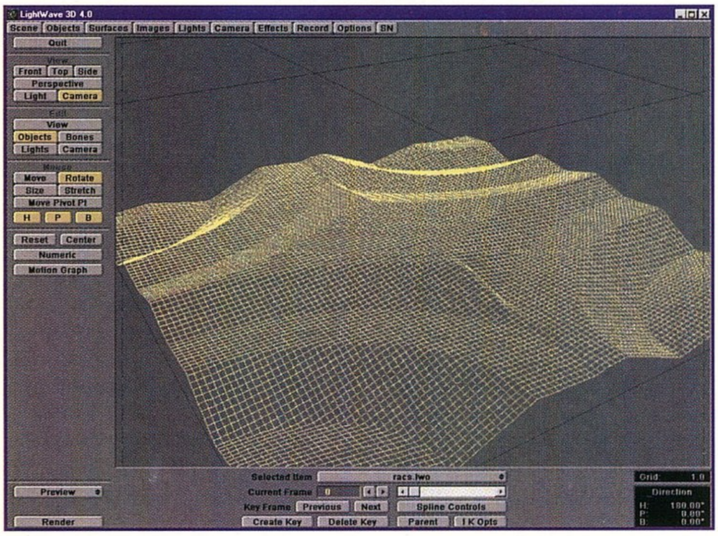
LightWave

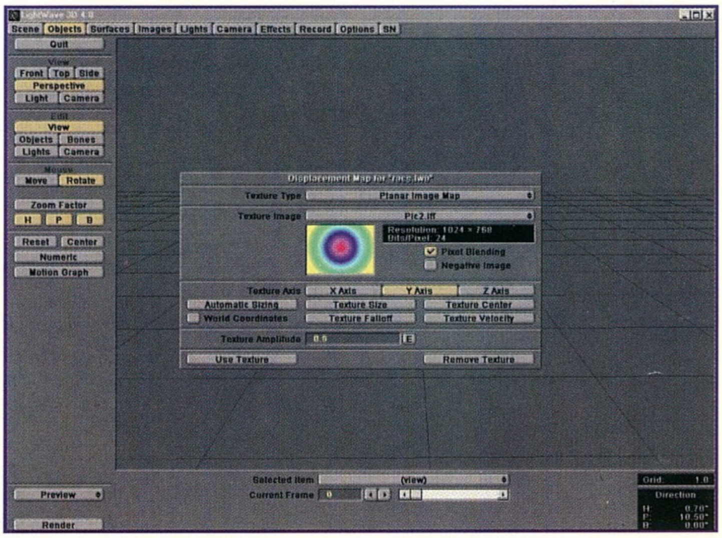
Displacement Map & Rail Extrude

A mostani rovatot a Displacement Map használatának bemutatásával kezdem. Ennek az a lényege, hogy az objecten kinyomunk egy Image-et annak megfelelően, hogy mekkora a pixel fényereje (a szín nem számít!).



Ezért először is készítsünk el egy képet, amin folyamatos színátmeneteket használva rajzoljunk ízlés szerinti ábrákat. A világosabb színek nyomódnak majd ki a legjobban, a sötétebbek pedig közel maradnak az alaphoz. Tehát a kiemelkedés meredekségét a színek fényátmenetének a mértéke határozza meg. Ha például fekete után egyből fehér jön, akkor teljesen merőlegesen „emelkedik ki" a felületből. Ilyen színátmenetek elkészítéséhez a rajzolóprogramok (Photoshop, DeluxePaint) Gradient opcióját érdemes használni. Ezután lépjünk a Modeller-be, nyomjuk meg



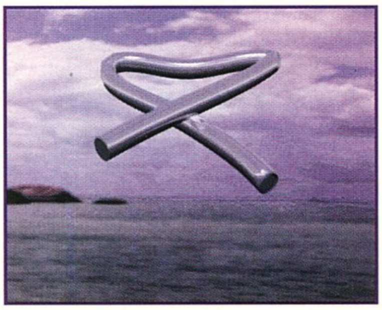


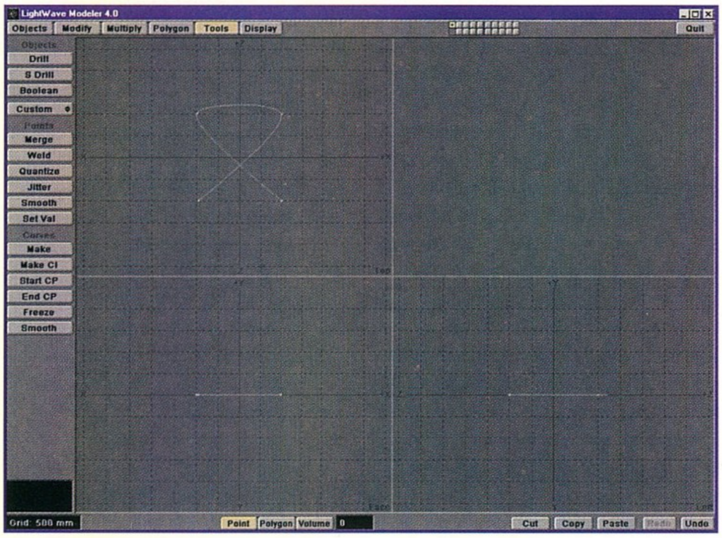
a box-ot és a numeric-ot. Az Y-tengely értékeit írjuk át nullára és a segmenteket (mindenki a memóriája és proci teljesítménye függvényében állítsa) 50-100-ig állítsuk. Ha minden sikerült (Make vagy egér jobb gombja), akkor kaptunk egy szép hálós lapot (Save).

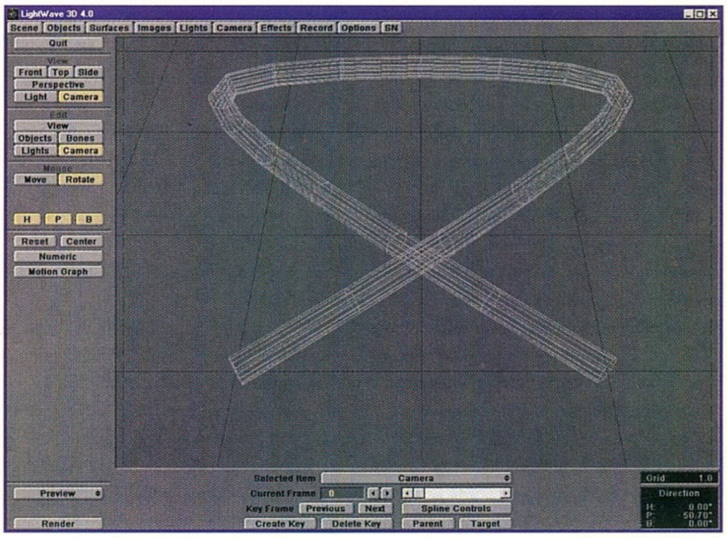
Lépjünk át a Layouter-be és töltsük be az objectet, majd állítsuk a kamera nézetéből a kívánt pozícióba. Töltsük be az Images menübe a képünket, amit ki akarunk nyomni, és lépjünk az Objects menü Displacement Map nevű almenüjébe. Itt a surface menüből már jól ismert textúra beállításokkal találkozhatunk.

Tegyük is be gyorsan Planar image map-nek a művünket, nyomjuk be azt a tengelyt amelyen ki akarjuk nyomni. (Ajánlatos a Z-tengelynél gogva. Ha az object teljesen a kamera felé néz, akkor a World Coordinate-t ajánlatos használnunk.) Ha esetleg valami ökörséget nyomna ki, akkor váltsunk tengelyt vagy mozgassuk a textúrát a felületen. A texture amplitude-al logikusan a kiemelkedés mértékét állíthatjuk. Ha hegyeket akarunk csinálni, akkor a beépített Fractal bumps és Ripples textúrákat használjuk. Innen kilépve ízlés szerinti felülettel leszámoltathatjuk és örülhetünk magunknak (2. kép). Ha ezzel készen vagyunk, akkor nekikezdhetünk a második fogásnak.

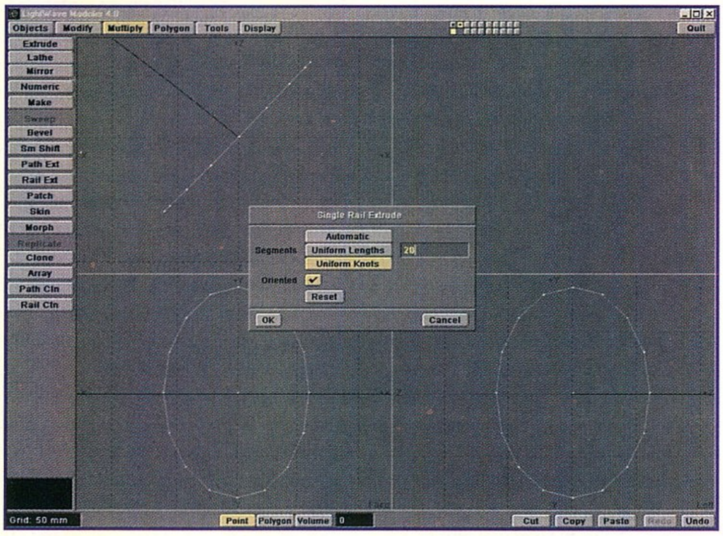
Valamilyen klasszikus formát kéne készíteni. Gondolom mindenki ismeri a TUBULAR BELLS című lemez borítóját. (Aki nem, az sürgősen vegye meg!) Ez egy megtekert, falvastagsággal rendelkező cső. A művelet két fő részből áll: Először el kell készíteni egy görbét, majd egy gyűrűt kell ezen az úton kinyomni. Lépjünk a Modeller-be, a Polygon menü Points opcióját használva rakjunk le pontokat a 3. képnek megfelelően. (A bal egérgombbal lerakjuk a pontot, és az Enter-rel rögzítjük.) Ügyeljünk arra, hogy a pontokat sorrendbe rakjuk le, mert a





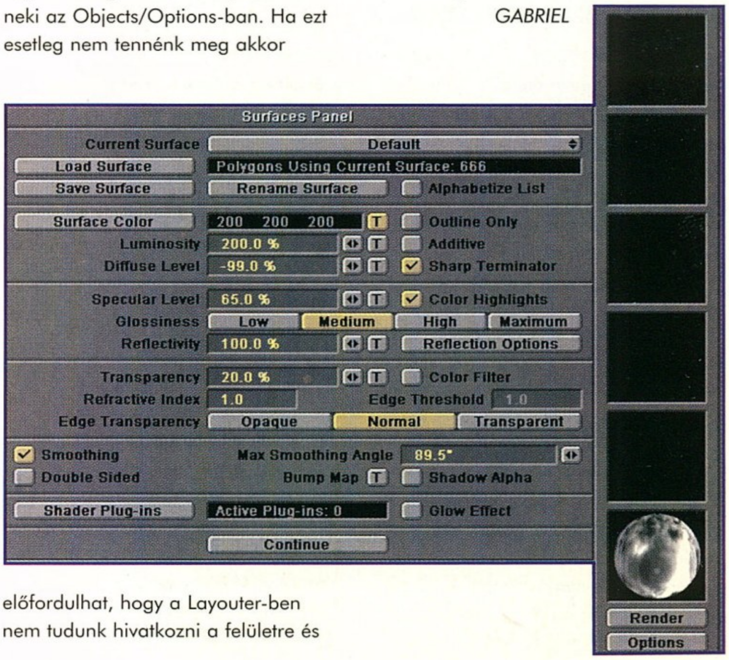


gép ez alapján fogja összekötni őket. Ezután nyomjuk meg a Tools menüben a Curves alatti Make gombot, melynek hatására kaptunk egy görbét. Ha nem lenne elég görbe, akkor a Modify menü Drag opcióját használva a pontoknál elhúzhatjuk a görbét a kívánt irányba. Ha elkészült a tökéletes görbe, váltsunk a második Layer-re. Az object menüben a Disc-et megnyomva csináljunk egy kört és bele egy kisebb kört. Kattintsunk az első Layer alsó Gadget-ére és helyezzük a köröket a görbe szárához úgy, hogy arra merőlegesek legyenek. (Modify/Move, Rotate, Size.) Ha nem látjuk eléggé, akkor a „Shift+A" megnyomva kinagyítódik az a rész ahol az object van. Ha elrendeztük akkor „A" ismét láthatóvá tehetjük az egész objectet. Egyébként Zoom-olni a „,", illetve a „." billentyűk használatával tudunk. Nos, azt hiszem elérkezett az ideje, hogy körülnézzünk a Multiply menüben is. Természetesen a Rail Ext ragadja meg elsőre a tekintetünket (Mi más lehetne?) Ezt megnyomva egy requester-rel kerülünk szembe (érdekes újítás), mely három lehetőséget kínál fel. Nekünk éppen a harmadikra lesz szükségünk (click), a húszas alapérték meg is felel, OK. Már láthatjuk is ahogy a kanyarokban halmozódnak a szegmensek. Save. Menjünk a Layouter-be és töltsük be az objectünket. Majd a 4-es képnek megfelelően állítsuk a camera elé, adjunk neki valamilyen fémes felületet (lásd lent), nyomjunk Trace reflection-t, a Trace refraction-t a Camera menüben, és végül tehénkedjünk rá a Render Gadgetre. Aki esetleg nem tudna még fémes felületet csinálni, az próbálkozzon a következő értékekkel játszadozni:



Surface color=világos szürke
Color texture = Fractal noise
Luminosity=200%,
Diffuse level=-99
Specular level=65
Reflectivity=100%,
Transparency=20%
Refractiv index=1. 6
Sharp terminator=ON
Color highlights=ON, a többi marad.

Remélem elégé érthető voltam. Látom még van itt egy pár karakternek hely, ki is használom gyorsan egy pár tipp erejéig. Aki igazi fényáradatot akar csinálni, de már unja az egyszerű LensFlare-t, annak célszerű a Modeler Object/Custom-ból a Lightswarm-macro-t használnia, csak arra kell vigyázni, hogy default-ban már 228 fényt használ ami eléggé lassítja a renderinget. Ezt az effectet leginkább egy atombomba robbantás szimulálására lehetne használni. A Lightwave mindkét részében a F1 billentyűvel hívhatjuk elő a shortcut-ok listáját, melyek nagyon megkönnyítik és meggyorsítják a munkát. Mindig vigyázzunk arra, hogy mielőtt egy objectet megtervezünk adjunk nevet neki az Objects/Options-ban. Ha ezt esetleg nem tennénk meg akkor



előfordulhat, hogy a Layouter-ben nem tudunk hivatkozni a felületre és akkor kezdhetjük előlről az egészet; ami erős idegrángásokat és furcsa hangokat szokott eredményezni. (Szerencsés esetben.) Ezenkívül érdemes megszerezni a Reducer nevű progit amely leirtja a fölösleges polygonokat az objectről, ezáltal gyorsítva a renderinget és egyáltalán az egész megjelenítését. Fölösleges a Lightwave Antialiasing-ját használni csak a renderidőt lassítja (nem is keveset), ezért én inkább az Photoshop filter-rutinjait ajánlanám, sokkal gyorsabbak, flexibilisebbek. Mára elég is volt a Lightwave rovatból, de reszkessetek, jövő hónapban megpróbálunk valamit a Particle-k kezeléséről összehozni. Addig is elmondanám azt a poént ami egészen hajnali 4-ig ébren tartott: Hogyan lehet disznóval időt mérni? Kiteszed félórára az erkélyre és az kb. 30 perc.

By FRANKIE & GABRIEL

Elöljáróban le kell szögeznem, egyáltalán nincs hiányérzetem attól, hogy naponta nem hallgatok akárhány órán keresztül rádiót, sőt mondhatjuk azt is, szinte egyáltalán nem hallgatok. Lehetséges persze, hogy így aztán nem fogom percre pontosan tudni mi is történik körülöttem a nagyvilágban, meg azt sem mit mondott tíz perccel korábban valamelyik fenemód fontos politikusunk a mezei tücskök nemi életére hivatkozva a legújabb adó bevezetésének szükségességéről. Még nagy szerencse, hogy nem is érdekel különösebben. Viszont nem is fog több lavórnyi nyál kifolyni a rádióból nem egészen két perc alatt, mint ahogy az valamelyik nap megtörtént, amikor egy végzetesnek bizonyuló mozdulattal bekapcsoltam egy készüléket. Most már egészen biztos vagyok benne, hogy sosem fogok például az autómba rádiót venni, nem szeretnék ugyanis nyálban tocsogva vezetni. Na mindegy, különben sincs ennek az egésznek semmi köze a levrovhoz, csak úgy eszembe jutott és leírtam. A továbbiakban azonban mellőzöm a rádiókritikát és egészen más dolgokról lesz szó, tekintve, hogy ez mégiscsak a levrov ahol komoly közérdekű levelekre szoktam okos és megfontolandó bölcs válaszokat adni hol egyedül, hol pedig Laza bátyó segítségével. Nosza rajta, most is ezt fogom csinálni, ám nincs kizárva, hogy egyedül, hiszen ha jól emlékszem a múlt hónapban a Laza felelőtlen és álsértődött módon ígéretett tett a távolmaradásra. Ezt úgy sem hiszem el, ahogy én azt a spermahajdert ismerem. Ha pedig mégis megcsinálja, akkor majd jól fenéken billentem. (Ezt majd lerendezzük! Te levélbetyár! – a törd.)

ÍME EGY ÚJ ELŐFIZETŐ...

Helló Brazil! Tök jó az új PC GURU! Csak egy valami nem tetszett. A 96/1-es számban a Mortal 3 leírás eleje! Nekem még csak 4 MB RAM-om van de az MK3 sehogy nem indul! Ha tudtok adjatok tanácsot. Tudod mit Brazil? Ha egy jó ötletet adtok, hogy lehetne elindítani, ELŐFIZETEK A PC GURU-ra!!!

Már indulhatsz is a postára a csekket feladni, remek ötletem támadt ugyanis a futtatással kapcsolatban. Rakj a gépbe még 4 mega RAM-ot és akkor biztos remekül fog futkározni az a fránya program. Nem is értem ez miért nem jutott még eszedbe. De jó ötlet, nem?

Képzeld, ma van a szülinapom! Hogy megkíméljelek a nagy gondbanlevéstől, elárulom, hogy egy Pentium 100-as procinak biztos örülnék. **(Nagyszerű, tényleg nem vagyok gondban. Brazil)** Lenne egy-két kérdésem. 1. Nézed az X-aktákat? 2. Mikor van a születésnapod? 3. És neked? 4. Szerinted mi volt előbb a ... vagy a ...? 5. Hol lehetne „megvenni" a LightWave-t? 6. Mi a véleményed a hardcore-ról (húú)? 7. Mi a kedvenc (játék)programod? 8. GOTO 1? 9. Szerinted ki az az Elisz? A 10-esre sajnos már nincs időm, mert hív a gépem! Hello! Szabolcs.

ui: Egy Diamond Edge kártyának is biztos örülnék!

(Szabó Szabolcs, Budapest)

Azt hiszem bizonyos mértékben megegyezik az ízlésünk, én is örülnék egy jó kis Edge kártyának. Ugyan nem tudom mi a fészkes fenét csinálnék vele, de biztos marha jó. Egy P100 viszont már jobban jönne, gondolom mennyivel gyorsabban menne vele a levrov megszövegszerkesztése, de mindegy, egyelőre az a proci is megteszi ami most van. De inkább nem álmodozom tovább, mert a végén még nem kapsz választ a kérdéseidre, ami igazán nem lenne tőlem szép dolog a szülinapodon. Naszóval:

1. Nem. Jelenleg a levelek bőven elég néznivalót biztosítanak, aktákra abszolút semmi szükségem sincsen.

2. Ha jól emlékszem valamikor július vége felé, de nem biztos.

3. Igen.

4. Szerintem inkább a gyógypemetefű.

5. Márminthogy mit csinálni? Furcsa nekem az az idézőjel. Egyébként fogalam sincs, de gondolom valamiféle szoftverkereskedőnél.

6. Egészségedre.

7. Fogós, ravasz kérdés. Nem is tudnék választani, annyi sokféle játékot nem szeretek.

8. Hát, ha egy mód lenne rá akkor inkább nem.

9. Nem tudom. De úgy vettem észre mások sem igen tudják, legalábbis szerintem ezért kérdezgetik ezt ordítozva időnként a rádióban. Vagy csak jól becsapnak minket.

MINDENFÉLÉRŐL

Tisztelt Brazil! **(Ez biztos? Brazil)** Ez egy levél akar lenni. Légyszíves, tedd be a PC GURU-ba! Ja a cheat rovatban olvasom, hogy lehet a címre cheateket írni. Itt van egy. Tegyétek be! Tyrian: a főmenüben beírni: Techno vagy Stormwind! Más. Az egyik lemezmellékletre miért a Sulit tettétek fel? Miért nem valami jobbat? Úgysem indul, leáll azzal, hogy „ez a program csak SVGA-n indul!". Pedig az SVGA-m be van konfigurálva! Megint más. Az új lapkinézet jó lett! Marhára bírom! Pár kérdés: 1. Milyen géped van? 2. Mi a kedvenc játékod? (Nem az iratmegsemmisítő) Megint más! Add meg Balogh István címét, mivel pascalban írtam egy olyan progit, ami a Supaplexben lehetővé teszi az összes pálya választását!

(Takács Marcell, Győr)

Azt hiszem, hiába írtad azt a jó kis progit a Supaplexhez, mivel sem a szóban forgó úriembernek sem másnak a címével nem rendelkezem a nekem levelet írók apró táborából. Bevallom őszintén, nem hobbim a címgyűjtés. Levelet pedig vissza nem keresek, egyrészt mert lusta vagyok, másrészt meg minden megválaszolt levelet nagy sebességgel átadok az iratmegsemmisítőnek (ami tényleg a kedvenc játékom), esetleg Krisztának vagy a Csongornak, de az eredmény tulképpen ugyanaz. Szóval reménytelen. Esetleg ha hatalmas tömegek érdeklődnek a progi iránt, akkor rárakjuk egy lemezmellékletre. Persze csak akkor, ha gond nélkül megy, mert utálok egyfolytában olyan leveleket olvasni, hogy nem megy ez vagy az a program. A Sulit már reklamálták jónéhányan, úgy látszik tényleg van vele némi gond. Az én 386-osom ment, bár nem tudom ettől a tudattól mennyire érzitek jól magatokat. Hát ez van, ezek a PC-s programok már csak ilyenek...

ZÁRTOSZTÁLY

Dear GURU and Brazil! Hosszú gondolkodás és idegosztályi gyógykezelés után úgy döntöttem, hogy írok egy lettert és előfizetek az újságra. **(Helyes. De levél minek? Brazil)** Ja, Brazilnak: Tudtad, hogy a gyök 2 az illracionális szám, és hogy az oroszok kitalálták egy olyan szupertitkos atomtengeralattjárót, hogy még ők se tudják, hogy hogyan kezdjenek hozzá a tervezéshez? **(Nem nagy ügy. Én is kitaláltam egy szuperjó antigravitációs felmosórongyot, de nekem sincs fogalmam hogyan kezdjek hozzá a megtervezéséhez. Brazil)** Mellesleg a lap marha jó de ezt ti úgyis tudjátok, ezért inkább azt írom, hogy marha szar (a változatosság kedvéért). **(A változatosság gyönyörködtet. Ez meg különösen. Brazil)** Egyébként tudjátok meg, hogy az ideggyógyintézetben nekem van a legszínesebben égő lámpám! Van sok bajom is belőle. Amikor este ég a lámpa a sok ápoló mindig ott repked körülötte, és csak akkor mennek el ha leoltom. Egyébként február negyedikén telihold lesz! Bárki is kérdezi, a kedvenc állatom a kutya! Csak hát egy kicsit rágós... Hé Brazil mi a kedvenc kocsimárkád (hogy jön most ez ide?)? **(Mondjuk egy VW Golf VR6 Syncro, de sajnos sehogy sem akar idejönni. Brazil)** Szóval abbahagyom az írást mert két jó nagy ápoló jön felém egy olyan hosszúujjú fehér kabáttal. Azt mondják, most ez a divat, de én tudom, hogy a fehér szín az most nem divat. (Ja szóismétlés? Átjavíthatjátok ha nagyon szörnyűnek találjátok, én nem találok más szót!) Egyébként kényelmes viselet, csak hát egy kicsit szűk és nem tudok benne mozogni... Akkor sziasztok! ui: Küldjétek a csekket az egyéves előfizetésről, és ugye nekem lejön 15% a Lemmings inside miatt?

p.s: Brazil, örülsz az ajándéknak? Képzelheted mennyit keresgéltem egy brazil pénz után! Ha megjelenne az irományom akkor írd be, hogy mit kaptál tőlem. Jaj! Nem akarom felhúzni! Segítséég... Ja! A pénz igazi, és nehogy összegyűrjétek, mert... És tényleg küldtem pénzt, úgyhogy ha Brazil nem kapod kézhez, akkor az valamely terrorista csapat vagy a levélbontogató fiú (van ilyen?) tulajdonában van! Na mostmár tényleg vége!

(Magyarósi Csaba, Győr)

Jobbulást kívánok, bár ahogy így elnézem, még egy darabig elsziesztázol abban a jó kis fehér divatfelöltődben. Azért annyira nem lehet súlyos a helyzeted, különben már rég bezártak volna téged is a Parlamentbe, úgyhogy van némi remény. A pénzt mellesleg megkaptam, tök jó. Ha valaki még nem törpölte volna ki, akkor elárulom, hogy fehérzubbonyos barátunk egy valódi brazil bankót, mégpedig egy 5000-est küldött nekem, amit fogalmam sincs honnan a fenéből szerezhetett, de mindegy, a lényeg, hogy itt van. Rendes dolog. Azonban ha valaki a közeljövőben hasonló cselekedetre szánná el magát, az nyugodtan küldhet forintot is, ami ugyan nem egy nagy vasszisztdasz, de megteszi. Különösen most, hogy olyan konvertibilis lett, de olyan...

ABERRÁCIÓ

He-he-he!-epaci! vagy Hi-hi-hi! Háj Brazil (nehogy azt hidd, hogy kövér vagyok)! Éppen a betegszabadságomat töltöm, ezért a drága időmet és 24 forintot (vagy mennyi a posta) elfecsérelek rád (de miért?). **(Tényleg, miért is? Brazil)** Örülj, hogy írok neked! **(Jó. Brazil)** Tehát akkor vágjunk a szélébe. Tetszett a Phantasmagoria leírása, de voltak benne hibák! Mikor a PC GURU-t olvastam, még csak jónak találtam, de amikor a ***-ot is megnéztem, tágra nyíltak a szemeim! Mert nem mindegy, hogy írjátok le! Ti csak annyit írtatok gyilkosság, míg a másik újság: őrült brutális, szadista módon megölte ... (itt felsorolja, hogy mit csinált az illetővel a gyilkos). Ezek után a játék nagyon megtetszett. Úgyhogy a közeljövőben írjátok le

minden ilyen szadista játékból a gyilkosságot szóról-szóra. Kérdések: a DOOM Forever-ben van-e Sex DOOM (mert csak akkor kellene)? Ketelevif (de csalafinta vagyok): minden év végén kéne csinálni egy Levél GURU-t, melyben az az évben legsikeresebb leveleket – köztük az enyémet – közölnétek. Vagy pl. '96 legsikeresebb játékai GURU – természetesen PC-n. Vagy: a CD GURU-ban minden év végén kéne egy eredeti játék kb. 1000 forint ráfizetéssel. Hát ennyi. Kifogytam a ketelevif-ből. Tehát a brutális, horror játékokat szadistán kérjük leírni (imádom a horror játékokat)! Sayonara!

(Csabai Péter, Orosháza)

Hümm. Nem hinném, hogy pont a PC GURU lenne az az újság, ami a közeljövőben mindenféle szadista leírásokat tartalmazna. Ha mindenképpen ilyenekre vágysz, akkor azt hiszem muszáj lesz keresned valami megfelelő szaklapot amiben precízen leírják az összes gyilkosság, boncolás, ledarálás és foghúzás történetét. Szerintem első nekifutásra nézz körül a rendőrségi és a fogászati magazinok körül, biztosan találsz megfelelő cikkeket amik a tetejében még illusztrálva is vannak mindenféle ízlésesen darabolt hullák fotóival meg foghúzófogókkal. Utóbbi tényleg egészen rettenetes dolog. Azért a reményt ne add fel, sose lehet tudni mikor érkezik hozzánk egy olyan program amiről igazán szaftos leírást kreál valaki. Lehetett volna ilyen program annak idején pl. a DOOM is (amiből fogalmam sincs, hogy van-e sex változat a CD-n, de gondolom van, mert azon mindenféle wad file áll hegyekben, miért pont sex ne lenne), hiszen abban van néhány, akár még gyilkosságnak is felfogható dolog. Nagyon szépen le lehetett volna írni például amint a láncfűrésszel sétálgatva egy kihaltnak látszó terembe belépve egy-két óvatos lépés után a hirtelen ránktörő fenevadat néhány jól begyakorolt mozdulattal kibelezzük, gondosan feldaraboljuk és amikor már tényleg csak kis cafatok maradtak belőle, akkor a végén még egy kicsit szét is rugdossuk a darabjait miközben elégedetten nézzük a falról csöpögő vére gyönyörő vörös színét. Vagy lehetett volna még részletezni a kétcsövű puska áldásos tevékenységét, amivel az emberek egész mellkasát szivacsosra lehet lyuggatni. Netán azt is ízlésesen meg lehetett volna fogalmazni, milyen gyönyörteli érzés volt az, amikor hirtelen közelről lőttünk fejbe valakit, és amikor a teste egy kitömött szalmazsákhoz hasonlatos módon elterült a földön, és a közeli falra felkenődő agyvelőmasszát megnézve jóleső érzéssel még vagy kettőt belelőttünk a földön heverő hullába. No de a PC GURU-ban ilyen leírásoknak és a szadista szemléletmódnak egyáltalán nincs helye, még akkor sem, ha történetesen az egyik kedvenc játékunk a DOOM vagy valami hasonló barátságos program. Azt gondolom, pontosabban egészen biztos vagyok benne, hogy az olvasóink nagy többsége nem is igényli a szadista leírásokat, hiszen akkor nem ezt az újságot vennék. Remélhetőleg még te is időben meggyógyulsz, és nem belezed ki a körülötted levőket egy kis horror játék gyanánt. Mindenesetre ha Orosházán járok akkor majd jól vigyázok magamra...

CD GURU PORBLÉMA

Tisztelt GURU Team! Problémámmal valószínűleg egyedül állok széles e földkerekségen, mégis bátorkodtam hozzátok fordulni (az ugyanis köztudott, hogy a GURU-k mérhetetlen bölcsességükről híresek, különösen egy dél-amerikai származású... Ha jól emlékszem, különösen egy Brazil nemzetiségű...). **(Milyen igaz, milyen igaz. Brazil)** Szóval, a viccet félretéve az ECTS 95 CD-t meglátni és megszeretni csupán egy pillanat műve volt. Felkutattam érte az egész várost (elmaradott, poros nyugati városka), de pár héttel később kiderült, hogy még meg sem jelent. Oké. Hosszas várakozás után kiadtátok végre a várva várt Művet. Nyomban megrendelőlapot ragadtam, nehogy lemaradjak a nagy lehetőségről. Két hét múlva úgy döntöttem, hogy lemondok róla, mikor kedvenc postásnénim meghozta a csomagot. Szuper! **(Mármint a postásnéni vagy a csomag? Brazil)** Beizzít gép. Néz AVI-filmek. Hol vannak a hangok? Olvas leírás. Aha, a sebesség miatt vettétek le. Oké.

Nem oké éppenséggel, de ez van. Nem sikerült a megfelelő időben teljesen megfelelő digitalizáló hardvert szerezni, ezért volt szükség erre a manőverre. Később kiderült ez nem is nagy baj, egyrészt mert annyira nem nagyon voltak érdekesek a videon a hangok és senkinek nem volt kedve utószinkronizálni meg aláénekelni a csip-csip csókát, másrészt pedig jóval több helyet foglaltak volna el, ami ugye vagy azt eredményezni, hogy kevesebb video vagy kevesebb program fér fel a CD-re. Sajnos marha kevés a 650 megabájt.

Csomagol játék. Nem működik a Cybermaga? Hogy valami demospk.eng nevű fájlt nem tud megnyitni? De hisz ott van! A prostituált nőnemű szülődet! A Chronomaster meg puzzle-t játszik a monitoromon. Villog, több darabban jelenik meg, egyszerűen katasztrófális! Jó, persze... Természetesen az én szar lokálbuszos SVGA kártyám miatt van az egész. **(Pedig valószínűleg tényleg azért volt. Nyilván nem ismerte az a hülye program rendesen. Brazil)** Rendben, felejtsük el. Nézzük tovább. Raven Project. Na, ez nem lehet rossz, ha csak a demoja 200 MByte! Csomagol. N+1 óra múlva végre befejezi. Éljen május elseje! Raven.bat. Mi, hogy mit nem talál? Nem tudja átmásolni a RAV2807 alkönyvtár tartalmát? Ilyen nincs is azon a CD-n? Summa: vagy én vagyok nagyon hülye a gépekhez, csomagolásokhoz, ... stb (kb. 5 éve aktív PC-s vagyok, jelenleg számítástechnikai-szakos egyetemi hallgató) vagy nagyon, de nagyon csúnya dolgokat műveltetek! Azt írtátok az összes cuccot átnéztétek és működőképesnek találtátok, akkor kérdem én, hogy létezhetnek ilyen nagy bakik a CD-n?

Passz. De az biztos, hogy minden eddig kiadott CD mindig át volt nézve az összeállítás alatt és a mesterpéldány elkészülése után is. Az ECTS CD sem kivétel, azon is minden le volt tesztelve, ahogy a Beart ismerem nem is egyszer. Az egész CD összeállítás nagy részben ugyanis az ő munkája. Jut is eszembe, az elkövetkezendő reklamáló leveleket kéretik direktben neki címezni. Szóval az tuti, hogy a cuccok legalább a mi gépeinken mennek. Be kell valljam, hogy én az ECTS CD-t szinte meg sem néztem, így aztán nem akarok felelőtlenségeket állítani, de mint mondtam már az előbb, minden esetben letesztelt anyag megy gyártásra. Hibák időnként előfordulnak, ez tény és nem is akarjuk elhallgatni, de az általad felsorolt dolgok azért valószínűleg feltüntek volna.

Vagy amit fel sem merek tételezni rólatok, esetleg üzleti érdekből csináltátok? „Jaj, elfelejtettük, de a következő CD GURU-n már rajta lesz! Csak meg kell venni és már működik is!"

Na, hirtelen ennyit tudtam összeszedni erről a korongról. Természetesen a rajta lévő működőképes anyagok nagyon jók. Szuper válogatás! Bocs ezért a gerjedt hangnemért, de tényleg sok bosszúságot okozott kedvenc (?) CD-m, és nagyon örülnék, ha valahogyan tudnátok segíteni ezen a problémán. Egyébként Brazilnak egyre fejlődik a humora! Először kimondottan antipatikusnak tűnt **(Ez tény. Tényleg nem vagyok patikus. Brazil)**, de hamar hozzászoktam kissé fura stílusához. Szóval, csak így tovább öreg! Előre is kösz a segítséget, és további sok sikert! Sziasztok!

(Dávid Ákos, Táplánszentkereszt)

Tulképpen meg tudom érteni a hangnemet, én is utálom amikor a pénzemért trutyit kapok, mondjuk egy zene CD esetében. Pedig az is úgy készült, hogy jót akartak csinálni, csak éppen én nem azt vártam az adott együttestől. De ez más téma, hagyjuk. Néhány szót ejtenék azonban az üzleti érdekekről. Nyilván mindenki előtt egyértelmű dolog, hogy egy vállalkozás, így pl. a CD GURU kiadása nyereség és nem veszteség termelését tűzi ki célul. Ha rövidtávon nagy hasznot termelő valamit akarnánk csinálni, akkor az általad felvetett feltételezés beválna, azzal a kiegészítéssel, hogy akkor persze drágább is lenne a CD. Ugyanis akkor nem kéne a minőséggel foglalkozni, mivel az első néhány szám után az emberek rájönnének, hogy hülyére vesszük őket és nem vennék meg a CD-ket, de az már mindegy lenne, hiszen a célunkat elértük volna. Nekünk azonban nem ez a célunk. Igyekszünk minden esetben korrekt és friss anyagot, lehetőleg hibamenteset összeállítani. Ez az esetek nagy részében sikerül. Van úgy, hogy valami mégsem egészen tökéletes, de ilyen azért mindenkivel előfordul, így velünk is. Ezekért elnézést kérünk, tanulunk a hibáinkból, hogy legközelebb még jobb és még agyafurtabb hibákat tudjunk produkálni. Olyat pedig nem csinálunk, hogy egy anyagot többször is elsózunk mint újdonságot. De nincs is rá szükség, hiszen annyi stuff jelenik meg, hogy bizony igen kevésnek bizonyul már a CD tárolókapacitása. Szóval ez van. Azért majd megnézem valamikor az ECTS CD-t is, hogy tényleg mi a rák van vele, és ha igazad van, akkor majd jól oldalbabököm a Beart, hogy figyeljen oda kicsit jobban amikor készíti az anyagot. Pedig olyan lelkiismeretesen csinálja, hogy meg is vagyok lepődve rajta. Igaz, már Amigán is mindig mindenféle Bear lemezeket kreált nagy gondossággal, amik persze senkit sem érdekeltek... (Ha a következő levrovot nem én írom, akkor az azért lesz, mert legéppuskázott ezért a kijelentésemért.) Na akkor erről egyelőre ennyit, és ne feledjétek a következő CD GURU-tól kezdve a reklamációkat direktben a medvebarlangba címezni. Hagy örüljön végre valaminek szegényke.

Azt hiszem most hirtelen nagyon sok okosságot tudnék még összeírni, valahogy így a végére elkezdett belőlem csak úgy spontán felbugyogni az ész, csakhogy legnagyobb sajnálatomra (azért ez csak részben igaz) éppen kezdek kifogyni a helyből. Így aztán már csak annyit mondhatok, hogy nyugi, egy hónap múlva is lesz levrov meg PC GURU. Addig meg legyetek jók, szobatisztták és szép kövérek. Na viszlát kispajtások.

Brazil

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket március 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

aPLUS

1084 Budapest,
Horánszky u. 26. I.em
Tel./Fax: 138-4144

10%

– A Microsoft Home termékek végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

RILLA EC.

Elektronikai Fejlesztő, Gyártásszervező és Kereskedelmi Iroda

1067 Budapest
Vörösmarty u. 58/a
Tel.: / Fax.: 163-2458

1000 Ft kedvezmény klubtagsági vásárlásakor vagy 10% kedvezmény bizományi CD-ROM lemez vásárlásakor.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CYBER VISION

1114 Budapest,
Eszék u. 2.
Tel./Fax: 161-3361

500,- Ft

- A Cybervision Vevőkártya Gold váltása esetén

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– Chuck Yeagers, Air Combat: 990,- Ft+ÁFA

Egy játék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/123

10%

– Minden tagsági vásárlásakor az árából

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361

10 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VR STUDIO

1056 Budapest,
Irányi u. 5. I. 2.
Tel.: 137-1160

500 Ft

– VRC tagsági kártya vásárlásakor

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD
Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

250 Ft

– Tagsági vagy CD-ROM vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ROM

Budapest, VI. ker.
Teréz krt. 21.
Tel./Fax: 269-0232
132 mellék

5%

– Az összes általunk forgalmazott CD-re.

Egy CD vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER

Genoa Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

5%

– Minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

– AMM 1570 SCSI AudioMACHINE 15% kedvezmény
– MIRO hangkártyákra 10% kedvezmény

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

COMPUTERBOOKS

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

– Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIROG 2000 KFT

Budapest XXII. ker.
Mária Terézia u. 25.
Tel.: 226-0009

10%

– CD archiválásakor

– A bónnal együtt iratott 1 db CD lemezre.

TECHNO BASE

Budapest VII. ker.
Erzsébet krt. 41.
Tel./Fax: 142-0468

10%

– CD archiválásakor

A bónnal együtt iratott 1 db CD lemezre.

ACOMP

Vásárlóink igénye szerint állítottuk össze ezt a konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár mindent tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges – semmi trükk, semmi extra költség...

A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya,stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.

Intel Pentium 75MHz + cooler, 256KB cache,
8MB RAM, 1,44MB floppy, 630MB HDD,
CIRRUS 5430 PCI VGA kártya 1 MB RAM,
14" AXION COLOR SVGA monitor (1024x768 0.28, LR, NI)
Minitorony, 102 gombos billentyűzet,
GEAR mouse

Installált szoftverek:

MS-DOS 6.22 OEM,
DOS Navigátor 1.35 filekezelő,
Qpeg 1.7a picture viewer, NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,
Thunderbyte Antivirus 6.50 (védelem a vírusok ellen),
valamint 100MB shareware játékprogram.

Mindez CSAK
165.920,-Ft+ÁFA

AKCIÓ:
ZOLTRIX FAXMODEM+BITFAX szoftver is az árban!
Küldje faxait kinyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvenc szövegszerkesztőjéből!
Csatlakozzon a világot behálózó kommunikációs hálózatokhoz!

486DX4-100MHz-ig, 256KB cache, 7 ISA, 4x36pin RAM, OPTI chipset, AMI bios (Shuttle)	13.200
486DX4-120MHz-ig, 256KB cache, 3PCI, 4ISA, 4x36pin RAM, Expert chipset, AWARD bios, IDE (Expert)	15.600
486DX4-133MHz-ig, 256KB cache, 3PCI, 4ISA, 4x36pin RAM, SIS chipset, AMI bios, IDE+ (MicroStar)	18.800
486DX4-120MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 1VESA, 2x36pin RAM, SIS chipset, Award bios, VLB EIDE+ (ASUS SP3)	19.600
586 75-200MHz, Write Back cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green, NCR SCSI), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (Venturius)	18.400
586 75-120MHz, 256KB cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (Pc Partner)	23.992
586 75-200MHz, 256KB Pipeline Burst cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green, NCR SCSI), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (Venturius)	27.992
586 75-200MHz, 256KB cache, 1Pci Media Bus, 3PCI, 3ISA, Intel Triton chipset, Award bios, PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (ASUS P55TP4XE)	31.200
586 75-200MHz, 256KB Pipeline Burst cache, 1PCI Media Bus, 3PCI, 3ISA, SIS551X chipset, Award bios, PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (ASUS P55SP4)	33.600

128Kb DRAM	840
512Kb DRAM	3.600
1Mb SIMM 70ns 32pin	3.992
4Mb SIMM 70s 72 pin	14.400
8Mb SIMM 70ns 72pin	28.800
16Mb SIMM 70ns 72pin	55.200
32Mb SIMM 70ns 72pin	115.000
256Kb cache	7.200
256Kb Burst cache	9.600

14" Axion mono VGA (800x600)	13.600
14" Daewoo VGA (640x480)	23.992
14" Daewoo SVGA (1024x768, 0.28)	38.400
14" Axion SVGA (1024x768, 0.28, NI, LR)	37.992
14" Daewoo SVGA (1024x768, 0.28, NI, LR)	43.200
15" Monitor SVGA (1280x1024, 0.28, NI, LR, D.)	48.000
15" Aixtek SVGA (1280x1024, 0.28, LR, NI, D, LCD)	49.600
15" Daewoo SVGA (1280x1024, 0.28, LR, NI, D.)	58.000
15" Panasonic SVGA (1280x1024, 0.27, LR, NI, D)	72.000
17" Daewoo (1280x1024, 0.28, LR, NI, Digital)	97.760
17" Panasonic (1280x1024, 0.28, LR, NI, Digital)	139.992
20" Daewoo (1280x1024, 0.28, LR, NI, Digital)	192.000
21" Daewoo (1280x1024, 0.28, LR, NI, Digital)	232.000
14" monitor filter üveg	800

420MB Conner, Quantum AT-BUS	24.992
520MB Fujitsu, Quantum AT-BUS	28.992
640MBSeaGate AT-BUS	29.992
850MB Quantum AT-BUS	31.992
1.0GB WD AT-BUS	38.992
1.2GB Quantum AT-BUS	40.992
1.6GB Conner AT-BUS	48.992
520MB Quantum SCSI	25.600
850MB Qauntum SCSI	30.800
1.0GB Quantum SCSI	36.800
2.0GB Quantum SCSI	112.000
4.3GB Quantum SCSI	152.000
HDD mobil SCSI	4.560
HDD mobil AT	3.992

102 gombos billentyűzet Kanrich (Angol, Magyar)	2.160
101 gombos billentyűzet PGA (Angol)	2.360
Microsoft Natural Keyboard	10.960
Microsoft OEM mouse	3.192
Microsoft OEM mouse RET	3.992
Gear mnouse	800
Mitsumi mouse	992
MS 400 mouse + pad	1.120
MS 700 mouse + pad	1.680
Logitech OEM mouse	1.800
Dexxa Serial	2.000
Pilot Basic	3.200
Genius Mouse 3	1.760
Genius My mouse (5 féle színben)	2.240
Genius Easy Scroll mouse	5.520
Genius cordless mouse	6.400
Genius Handy scanner (1600dpi,16.8M szín)	28.000

486DX2-66MHz Texas 3.45V	4.800
486DX4-100MHz AMD 3V	11.992
486DX4-100MHz Intel 3V	12.720
486DX4-120MHz AMD 3V	15.360
486DX4-133MHz AMD 3.45V	16.992
Pentium 75MHz	19.200
Pentium 100MHz	36.000
Pentium 120MHz	46.800
Pentium 133MHz	59.992
E Pentium 150MHz	79.992
E Pentium 166MHz	119.992
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 cooler	1.200
586 Turbo cooler	1.520

VEGYÉL EGY PC-T ÉS ÖRÜLJ NEKI! EZ AZ ÁRLISTA TARTALMAZZA A LEGKISEBB SZÁMOKAT...

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00
Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban)

apróHIRDETÉS

Nagyon sokan hiányoltátok az aprohirdetési lehetőséget a PC GURU-ból. Nos, ezen is változtattunk, a következő számtól kezdve felveszünk apróhirdetéseket is a lapba. Felhívjuk mindenkinek a figyelmét, hogy kereskedelmi jellegű és illegális hirdetéseket nem áll módunkban leközölni az apróhirdetések között!

Hirdess!
Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre:
PC GURU - Apróhirdetés
1399 Budapest, Pf. 701/765

PC programok cseréje.

Hauzman Dániel
Edelény
Mátyás király út 3.
3780

486DX4/100-as vadonatúj PC konfiguráció színes SVGA monitorral rendkívül kedvező áron eladó. 1 év garancia!

Mátrai László
Tel.: 06 (30) 502-804

FIGYELEM!

PSX-SATURN KLUB

Várjuk PSX, SATURN tulajdonosok, szpozorok jelentkezését, akik szívesen részt vennének egy klub megalakításában.

Jelentkezés csak levélben a szerkesztőség címén, KONZOL jeligére!

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

Copos V1.5
Itt a piros, hol a piros?!

Winfish 3
Horgászás az ablakon keresztül.

Night Raid
Csak katonásan! Deszantos akció meghiusítására szánt program.

Othello V1.0
Professzionális othello PC-re, nehézségi szint 2-10000 között.

Előfizetői lemez helye

ECOBIT
EcoBIT Multimédia Szaküzlet
1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
Tel/Fax.: 322-9202, 268-0361
E-Mail: ecobit@mail.datanet.hu
Nyitva: H-P: 10-18, Szo: 10-14
Amerika autóstérképe (Profi!)
ADAC használt autó katalógus
Helikopter szimuláció
Stratégia sikervárományos
Betegre röhögtük magunkat
Időtálló játékok CD-je
Lövünk mint a DOOM-ban
Törted már miszlikbe a kocsid?
Már megint egy flipper...
Alig fér el egy dobozban...
Van rajta kézifék is
Na, leesett az állunk...
Azért nem írunk árakat, mert állandóan mennek lefelé, de azért kettő nettó árat elárulunk:
2X CD-ROM Drive: 8000, 4X CD-ROM Drive 16000
(Ez most tényleg kapható, amíg a készlet tart)
Még mindig működik a CD-ROM klubunk!
Le az árdrágítókkal! Nyers CD-t és CD írást tőlünk!
A Genius egér ára most zseniális: 1560.-
Bekötőút az információs szupersztrádára: CD-k, könyvek, modemek az Internethez!
Egy a jelszónk... CD-ROM, MULTIMÉDIA, INTERNET, VIRTUAL REALITY ...állj közénk és harcolj érte!
A legjobb filmlexikon amit láttunk
Spielberg a garancia
Nyilasi beadja, Góóól...
Gabriel Knight ismét itt van
Berugom a Suzuki motromat...
Nesze neked Euro Fighter 2000
Már megy a film a moziban
Boszorkány, szörny, DOOM
Ha én Spielberg lennék...
Hova menjek? Párizs, Róma?
Veri a 95-ös kiadást
A World Atlas az World Atlas
Piros szemű béka és barátai
A világ összes zenei CD-je
A bírót itt azért nem verik agyon
Peter Gabriel a garancia
Azok a 60-as évek...
Már megint egy thriller
Van hozzá egy regény is
Terrorista ellenes akció
Vehetsz Game Padot a Mortal 3-hoz
Az az egér a legolcsóbb a világon és sajtot sem kér
A botkormány elérhető áron
Kicsi, hangos és olcsóóó!!!
Van olyan, mint a Hexen
Mese fergeteges poénokkal
Full Throttle + Rebel Assault = ???
MS Home minőség = profi!

WIN COMPUTER

1067 Budapest Szondi u. 19. ☎ 153-4304 fax:117-2834

Sound Vision 16 Gold

16 bit stereo 4-48kHz
Soundblaster, Soundblaster Pro, MPCII
MPU-401 MIDI
WINDOWS 95 kompatibilis
multi CD vezérlő
10db multimédia szoftver
ADPCM és ESPCM tömörítési technika

Sound Vision 32 Wave

16 bit stereo 4-48kHz
2MB ROM - 277 hangminta
16 MIDI csatorna
Soundblaster, Soundblaster Pro, MPCII
MPU-401 MIDI
WINDOWS 95 kompatibilis
multi CD vezérlő
multimédia szoftverek

Sound Vision & Advance

passzív és aktív hangfalak

2x4 Watt

2x25 Watt
Beépített saját táp
Bass reflex

SZENZÁCIÓS ÁRAK!